FATURE UM SOM COM CD
NATAL Animal
Tec Toy
32-X, ACTIVATOR
E MUITOS JOGOS
Playtroni
LANÇAMENTO
MUNDIAL
AÇÃO
GAMES
MEGA
SPARKSTER
POWER
RANGERS
TINY TOON ALL-STARS
SEGA CD
HEART OF THE ALIEN
MEGA E SNES
MICKEYMANIA
SNES
PAC-MAN 2
EARTHWORM JIM
SNES
DONKEY KONG
COUNTRY
Do que
o 16 Bi
é capa
ISSN 0104-1630 / EDIÇÃO 72-R$ 3,00

TEM GENTE QUE SÓ ACREDITA

DONKEY KONG COUNTRY. NEM JOGANDO VOCÊ VAI ACREDITAR.

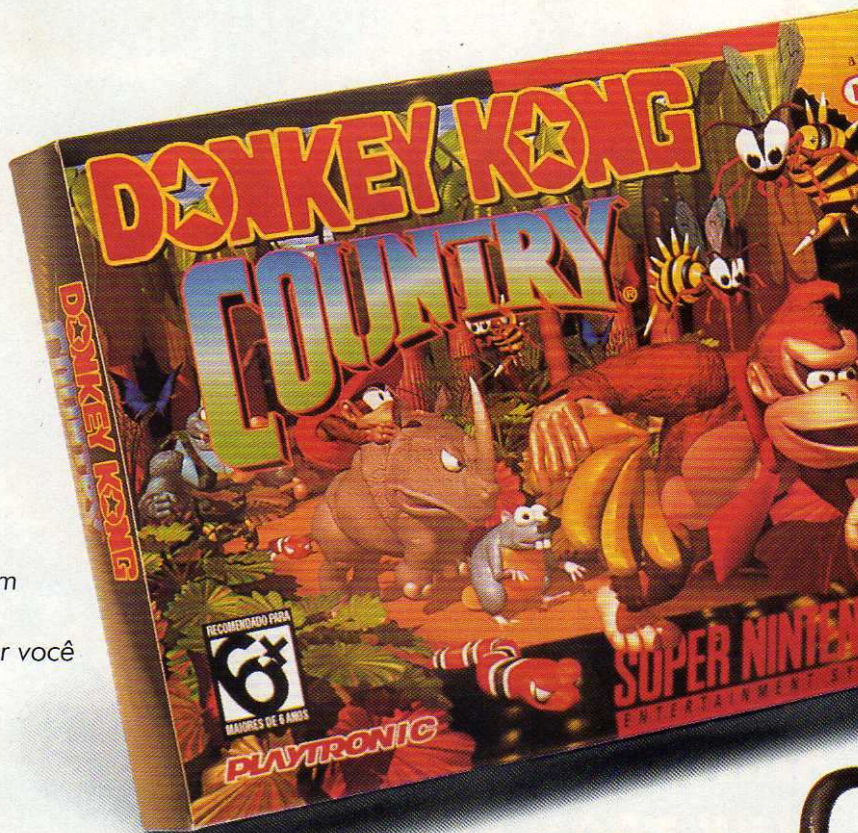
REALISMO FANTÁSTICO EM UMA AVENTURA COM O GORILA KONG.

Donkey Kong Country® é o primeiro game inteiramente criado nos supercomputadores SGI, os mesmos usados para o filme Jurassic Park.™ Ou seja, é simplesmente o maior game de todos os tempos.
Tudo nele é inacreditável. São mais de 100 fases com cenários absurdos de selva, cavernas e até ruínas. A perfeição dos efeitos 3D é brutal e vai enlouquecer você com tempestades de neve, barris explosivos e muita ação até debaixo d'água.

32 MEGA E MAIS DE 100 NÍVEIS DE AVENTURA.

E o melhor é que nem é preciso bancar o cérebro de macaco torrando toda a grana num novo console.
Com seu próprio Super NES só você pode entrar nesse mundo onde nenhum outro jamais entrou. Bote Donkey Kong Country® no seu Super NES. Nem jogando você vai acreditar.

O MAIOR GAME NINTENDO DE TODOS OS TEMPOS.

Donkey Kong e seu inseparável amigo Diddy Kong.

NDO.
DONKEY KONG COUNTRY
PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO
POWER
RESET
SUPER NINTENDO
SELECT
START
THE Best
play Here
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
PLAYTRONIC

COM UM PÉ NO MUNDO

Pela Nintendo, Donkey Kong Country para o SNES; pela Sega, 32-X, CD-X e Activator. Ao menos nos principais sistemas, neste Natal não vamos ficar atrás do mercado internacional. Continuamos, é claro, defasados quanto ao volume de jogos e as datas de lançamento, mas o Natal 94 é um bom prenúncio de que isso poderá mudar.
Demorou, mas o mercado brasileiro começa a conseguir atenção dos fabricantes internacionais, para a posição que sempre foi sua: a de quarto mercado mundial de consumo no setor, atrás apenas de Japão, Estados Unidos e Comunidade Européia. Através da Playtronic e Tec Toy, Nintendo e Sega entram em guerra para conquistar a galera brasileira.

shots 8 e 9

Os lançamentos de Natal da Tec Toy e da Playtronic, além de outras novidades.

x salada 10 a 12

★ Uau! Um truque das 1.000 faces só com mulheres. É ver, rir... e se apaixonar!

★ No Game Charada um som com CD de prêmio para quem for muito esperto.

dicas 18 a 22

Jogos debulhados 26 a 44

26 SNES DONKEY KONG COUNTRY

Dezenas de fases, visual tridimensional e som de primeira. Obrigatório!

34 SNES/MEGA MICKEY MANIA

Um jogo com a evolução do rato mais conhecido do mundo, desde o seu nascimento, em 1928

38 MEGA SPARKSTER 2

O gambá voador em sua nova aventura. Até o final!

SUPER PRO
COMPATÍVEL COM
SUPER NES*/
SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo.
●Design ergonomico (Com total encaixe para as mãos).
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
SUPER PRO
Detalhes qu
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive* falasse, ele pediria o SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velocidades para os botões A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
SUPER PRO-2
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAV
TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - D
A COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO
BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER V
TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYA
STUDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ - ELET
PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR - ELETR
G G PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP. SUZANO - REL.DIGITAL - REL.
S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TO
HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJ

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.

O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.

DETALHES:

- *Único programável.*
- *Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.*
- *Botões laterais de L e R.*
- *Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).*
- *Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).*

ÚNICO PROGRAMÁVEL

- SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM -
E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO*** - CITRON - E
- EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSO
- SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -R
FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OL
RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDE
- KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDR
FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA -
SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

JÁ ESTAMOS NO MERCADO MUNDIAL DE GAMES

TEC TOY

LANÇA O SUPER 32-X, ACTIVATOR E 35 GAMES

A Tec Toy pretende balançar o coração da moçada, mas a maioria pode ficar só babando: os lançamentos em consoles e acessórios são quentes, mas muito caros. O Super 32-X, o Activator e o CD-X saem junto com o mercado norte-americano. E alguns jogos também, como The Lion King (para o Game Gear, apenas), Zero Tolerance (de Mega) e os games do 32-X.

32-X - O super-acessório que você encaixa no pente do Mega Drive para rodar jogos que exigem processador de 32 Bits. A nova maravilha tem preço para as lojas sugerido de R$ 399,00, mais que o dobro do preço nos States. Seis jogos também serão lançados no Brasil. Os games em cartucho são encaixados direto no 32-X. Para rodar CDs é preciso ter o 32-X e também o Sega CD.

Activator - Anunciado há mais de um ano, ele estava só na promessa. Se você ainda não leu a respeito, se liga: é um acessório com 8 lados (parecendo um octógno), para pôr no chão. Você se movimenta dentro dele e, através de raios infra-vermelhos, seus gestos são transferidos para o videogame. Dá pra lutar de verdade nos jogos, mas em nossa primeira experiência achamos difícil de usar. O preço sugerido é de R$ 249,99. Aguarde, para breve, uma avaliação de Ação Games.

CD-X - Um Mega Drive portátil, com Sega CD, que funciona como drive para CDs de música. É uma grande sacada da Sega, mas custa muito caro. O preço sugerido é de R$ 799,00. Pode?

Mega Drive 3 - A Tec Toy vai pôr à venda o console com dois joysticks de 6 botões, mais o cartucho Fifa Soccer ou Mortal Kombat 2. Tudo por R$ 339,99.

JAPONESES TERÃO PLAYSTATION NO NATAL

A essa altura, os japoneses já estão testando em casa o console 32 bits da Sony. Todas as revistas de lá anunciaram o lançamento para até o dia 13 de dezembro, no máximo. Mas segundo o jornal Asahi Shinbun, um dos maiores do Japão, o console vai custar 39.800 iens (cerca de 398 dólares), um valor muito mais alto do que o prometido, em torno de 250. Pelo que deu pra ver pelas revistas Haoh, Mega Drive Fan e Hippon Super, a máquina é poderosa.

Super 32-X - Star Wars Arcade, Doom, Virtua Race De Luxe, Super Space Harrier, Cosmic Carnage, Super Motocross.

Mega Drive - Zero Tolerance, Ballz, NBA Jam, TazMania in Marz, Shinning Force 2, Dynamite Head, Bonker's Adventure, Carmen Sandiego, Fifa Soccer 95, Sylvester & Tweety (Frajola e Piu-Piu), Jurassic Park 2 - Rampage Edition, Markro's Magic.

NBA Jam (Mega)

Brutal (Sega CD)

Sega CD - Soul Star, Ecco The Tides of Time, Brutal, Who Shoot Johnny Rock?, Revenge of the Ninja, Midnight Rider, The Software Toolworks: Star War Chess.

Master - Pit Fighter, O Incrível Hulk, Were in the World is Carmen Sandiego, Daffy Duck (Patolino) in Hollywood, Game Box (3 em 1) Esportes Radicais, Game Box Corrida e Game Box Luta.

Game Gear - The Lion King, Taz in Scape from Mars e Daffy Duck in Hollywood.

Pela primeira vez na história, teremos os lançamentos mundiais da Sega e Nintendo, simultaneamente no Brasil. Mas a maioria ainda com preços muito salgados.

PLAYTRONIC TRAZ DONKEY KONG E MAIS 20 GAMES

Não é pouca coisa: Donkey Kong Country, TinStar e Super Punch-Out chegam ao Brasil, junto com as versões japonesas e americanas. É a primeira vez que a Playtronic lança jogos na mesma data que a Nintendo americana. Não é à toa que o maior lançamento é Donkey. Trata-se de um jogaço que você confere nesta edição (página 26).

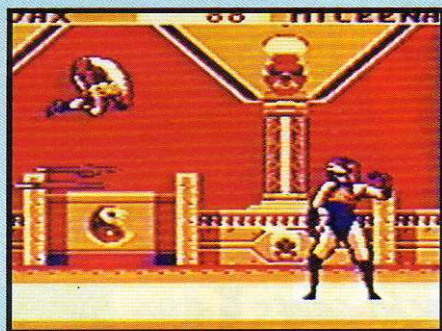
A Playtronic está trazendo também o joystick Capcom's Fighter Power Stick, criado em 92 especialmente para debulhar jogos de luta. O controle é maior que o habitual e traz função turbo e slow para todos os botões de golpe. A Playtronic não divulgou os preços.

GAMES EM LANÇAMENTO

Super NES - Donkey Kong Country, Mortal Kombat 2, Super Punch Out, Stunt Race FX, Spiderman & Venom - Maximum Carnage, Super Street Fighter 2, Tetris 2, Tin Star e Vortex.

Nintendo (NES) - Batman: Return of the Joker (A Volta do Coringa), Prince of Persia, Tartarugas Ninja 3, Tiny Toon 2, Isolated Warrior, Joe & Mac, Mickey's Safari in Letterland, Snake's Revenge, The Simpsons; Bart Meets The Radioactive Man e Vice: Projetc Doom.

Game Boy - Mortal Kombat 2

Vortex (Super NES)

Mortal Kombat 2 (Game Boy)

MEGA MAN

FAZ SUCESSO NA TV DOS EUA

Foi como um tiro de megabooster. Em menos de dois meses, Mega Man partiu do zero e chegou ao topo de audiência dos programas infantis norte-americanos. A notícia foi dada pela Capcom. O Mega Man TV Show está sendo exibido desde setembro em 95 cidades, sempre no sábado ou domingo. Em dezembro, Mega Man estréia também no Sega Canal, que exibirá demos da primeira versão do herói para o Mega Drive: Mega Man - The Wily Wars.

Para a Virgin, pela versão caprichada e inovadora de The Lion King, o melhor jogo de aventura do ano.

Para a Sony, pela bagunça que criou em torno do preço do Playstation. Começou falando em 250 dólares e já está nos 400. Qual é: a inflação no Japão já está assim?

FÃ DESESPERADO

Pô, galera! Já escrevi um montão de cartas e vou me sentir lisonjeado se vocês responderem esta aqui. Seguinte: quero o endereço e telefone da Acclaim.

MAICON R. DEL PINO
Canoas, RS

SALADA

Pode começar a se sentir lisonjeado. Que tal a sensação? O endereço é: Acclaim Entertainment Inc.71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771 Fone 516-624-8888

TOP GAME

Por que os fãs do Top Game não têm direito a uma versão de Street Fighter 2 ou Mortal Kombat para o seu console?

FELIPE DE OLIVEIRA
São Paulo, SP

Primeiro, um esclarecimento à galera: Top Game é um videogame compatível com o Nintendo 8 bits. O que vocês estariam pedindo, portanto, é uma versão de MK e SF2 para Nintendinho, certo? Bom, nós mesmos da Ação Games já sugerimos à Playtronic produzir Mortal Kombat 2 para o console a partir da versão para Game Boy. Eles prometeram estudar a idéia. Quanto ao SF2, não há versão de Game Boy disponível e isso torna as coisas um pouco mais difíceis. Mas já dizia o provérbio chinês: a esperança é última que morre...

ANÚNCIOS

Acho Ação Games a melhor, m gostaria de pedir que a revi tivesse menos propagandas

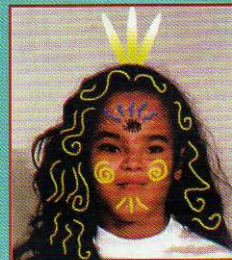
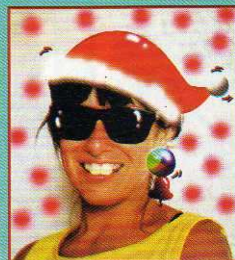
JAIR ALVES ALME
São Paulo,

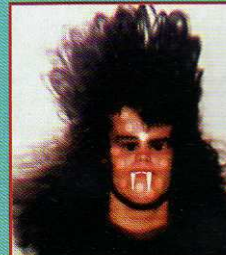
Você pode não concordar, Jair, precisa saber que as propagan são benéficas para as revistas. anunciantes pagam para divulgar s produtos e isso diminui o preço publicações na banca. Se você ob var bem, verá que sempre mante um equilíbrio entre o total de pág com anúncios e o total com notíci games debulhados. Se o número anúncios aumenta muito, aume mos também o número de pág editoriais. Além do mais, muitas dades e lançamentos que interes aos leitores são divulgados atra dos anúncios.

ESPECIAL MULHERES

Nesta edição uma homenagem super especial para a mulherada. Só gatinhas entraram desta vez. Uma colega, uma mãe e três irmãs dançaram em nossos computadores Olha a sacanagem.

Os pestinhas Vagner Grison e Rodrigo Capioti ganharam uma irmã com visual Cyberpunk. É a Karina Darrigo. Os três são de Caxias do Sul (RS).

O André Ambrósio, de Curitiba (PR), mandou a foto da mãe, que ele chama de "Doutora". Criamos para ela um look de Natal. Será que ela vai gostar?

Essa gatíssima é irmã do Roberto Borba C. Antunes, de Vitória da Conquista (BA). Ô, Robertão, manda uma foto sua também pra ver o quê é bom, falou?

Essa figura com visual afro é a Karla, irmã do Cláudio de J. Chagas Jr. Aliás, corre por aí que depois desta o Cláudio vai sumir por uns tempos. Xiii...

Mais uma irmã no pedaç A vítima agora foi a Mar Célia do Nascimento, d Ananindeua (PA). O ca rasco? O Eric Bruno, i mão dela e amigo-da-onç

Irkk! Sai de baixo que lá vem o desenho do Tiago Pinheiro Teixeira de Vitória (ES). Sua arte causou maximum medão na redação!

JOYSTICK DOS SONH

Como posso consegui joystick SN Programad p SNES, mostrado na edição

PEDRO S. SO
Juiz de Fora,

Beleza de joystick, né? Espera que donos de locadoras ou loja importados tenham ficado maravilhados quanto a ger resolvam importá-lo, pois só a este joystick americano po chegar ao Brasil. Até o mome não sabemos de ninguém q esteja vende

Galera, se liga no traço Rodrigo F. Giraldi de Serra gra (SP). Seu desenho en para o nosso mural, Rodrigão! Parabéns!

GAME CHARADA

PÂNICO

Nesta a gente sacaneou mesmo. Para concorrer aos superprêmios de Natal, você tem que descobrir de que foto da edição passada (a 71) nós tiramos este detalhe. Para deixar sua missão ainda mais impossível (ha, ha, ha) as cores originais dele foram alteradas. Difícil, mas não impossível. Boa sorte!!!

PRÊMIOS: 1º - Som Semp-Toshiba com CD, boné e camiseta; 2º e 3º - cartucho Mortal Kombat 2 e joystick Aquapad (Mega ou SNES, a escolher); 4º a 10º - boné e camiseta.

Para participar é muito simples: Escreva a resposta em uma folha de papel. Coloque esta folha em um envelope endereçado para: *Game Charada* - Revista Ação Games, Avenida das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo/SP. Pronto! Agora é torcer. O resultado sai na edição 75 de Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO 69

Edição 66, pág. 25 (Hulk) e edição 67, pág. 40 (Road Rash).

Ganhadores: 1º Max Wilton R. Franco, Alcântra (MA); 2º Renato Eishima, São Paulo (SP); 3º João Manoel de Araújo Filho, Petrôlandia (PE); 4º a 10º Anderson Meinrich, Blumenau (SC); Carlos Eduardo dos Santos, São Paulo (SP); Fábio Alexandre Viffer, Vilhena (RO); Daniel Araújo de Oliveira, Rio de Janeiro (RJ); Armando L. Marcelino, São Paulo (SP); Nelson Kazunori Hiraga Junior, São Paulo (SP) e José Maria Zwicker Neto de Belém (PA).

GAME CHARADA

Por favor façam a caridade de me mandar o endereço da Game Charada, pois gostaria de participar desta louvável promoção.

SANDRO N. COSTA
Porto Alegre, RS

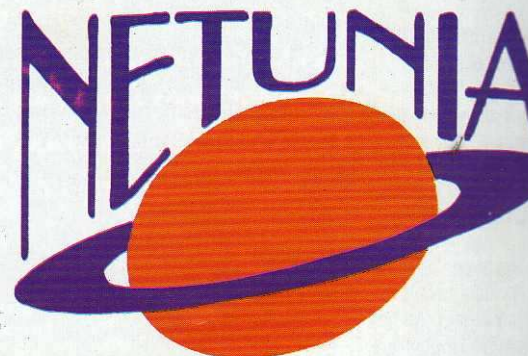
Ué. Como você mandou esta carta prá gente e diz que não sabe mandar a carta do Game Charada... se o endereço é o mesmo??? Já aconteceu de a gente esquecer de publicar nosso endereço na Game Charada. Mas nossos leitores, acostumados aos cabeludos desafios dos videogames, não tiveram dúvidas: procuraram o endereço no expediente da revista, na última página e pronto. Moleza, cara!

COMP

Carts de Sup
José Eduardo S
Ulisses de Albu
53/301, CEP 53
Olinda, PE.

Edições nº 9 e 1
Games. Ricard
lho, R. 32, 1
69091-970,
AM.

Só Dicas nº 40-
André Gonçalve
valdo Ramos,
13840-000,
Guaçu, SP.

Edições da Açã
Francisco Fábi
de Brito, R. C, 2
62930-000, Lin
Norte, CE

VENDO

Super NES com 2 controles e 3 carts. Esdras Silva, tel.:(011) 448-9024, São Bernardo do Campo, SP.

Cart Mortal Kombat para Super NES. André Boscou, tel.:(0132) 86-2588, Guarujá, SP.

Master System Super Compact e 1 Game Boy com fone de ouvido. William Yoshio Kimura, tel.:(011) 856-9342, São Paulo, SP

Super NES com 2 controles e 2 carts. Fernando G. Bastos, tel.:(011) 284-6180, São Paulo, SP.

Cart FIFA Soccer para Mega Drive. Emerson Kimura, tel.(011) 856-9342, São Paulo, SP.

Phanton System com 2 controles, pistola e 10 carts. Leonardo Passos Deschamps, tel.:(0472) 44-3073, Itajaí, SC.

TROCO

Super NES completo com 1 cart por Mega Drive II. Daniel dos Santos, tel.:(011) 877-8241, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive. Breno Queiroz, tel.:(011) 533-7673, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive. Gustavo Costa Brauner, R. Evaristo da Veiga, 21, CEP 96040-680, Pelotas, RS.

Cart Sonic 2 de Mega Drive por outro do meu interesse. Luis Felipe Bastos, tel.:(0242) 31-9016, Petrópolis, RJ.

Bike com 3 marchas mais Dynavision com 1 controle, 1 pistola e 7 carts por Super NES. Klaus Fuchs, tel.:(041) 253-5538, Curitiba, PR.

Master System Super Compact com fonte, 2 módulos de antena e 1 cart por Master System II ou III. Roberto Araújo dos Santos, tel.:(011) 535-1273, São Paulo, SP.

ALIEN 3

Vocês poderiam me descolar uma password para o final deste jogo de SNES?

RAFAEL G. STEIL
Candelário, RS

Ê, Rafael, quer moleza, hein? Bom, vá lá. Se você quer encarar o final sem dar aquele duro no game, a password é OVERGAME. Só isso, cara.

Olha só o envelope desenhado da Sheila Galdino da Silva, de São Paulo (SP). E não foi um só, não! Ela mandou quase todos os lutadores de SSF2. O Ken é dos mais bonitos

CARTAS LONGAS

A redação agradece aos leitores Manoel R. Vaz, Edgar Chaves Reis, Rodolfo B. Ribeiro e David Wallas Eleutério. Eles nos mandaram cartas enormes sugerindo histórias e golpes dos clássicos MK e SF. Valeu moçada! Infelizmente a falta de espaço nos impede de publicar cartas tão longas.

Uma tirinha bem sacada de Maury Hara, de São Paulo (SP). Trucidação com humor!

JURASSIC PARK

Primeiro, quero parabenizar os pilotos por tornarem os jogos mais fáceis para nós. Gostaria de códigos para os seguintes jogos: Jurassic Park de SNES e Mega e Jungle Strike.

CRISTIANO N. FARIA
Barra de Macaé, RJ

Os pilotos agradecem o elogio, Cristiano. Fique antenado nas dicas. A resposta vai também para o aflito Carlos M. L.Galvão.

Seleção de fases para Jurassic de Mega - na tela de password, digite NYUKNYUK. Surgirá a mensagem Second Controler Enabled. Então, ligue o controle 2 e use-o para selecionar a fase. Ao pressionar Start do mesmo controle, o game volta ao normal. Agora, manha mesmo é digitar a password WAGNER93 para iniciar o game com munição a toda, tente. Agora, Cristiano, o roteiro completo da versão do SNES você encontra na Ed. 69. Finalmente, as **passwords para Jungle Strike:**

Fase 2 - RNCBT7L6DB6
Fase 3 - 9V6GR74MZYV
Fase 4 - XT6DXL6PF3L
Fase 5 - VN4D3746JKN
Fase 6 - WSFBV4MPYRM
Fase 7 - T4PZXL6MHZD
Fase 8 - 7GK9N4CZJKN
Fase 9 - N4SG3BVWTDV

NOVO NO RAMO

Comprei um exemplar desta revista por indicação de um amigo achei superlegal. Encontrei muitas dicas e indicações de bons carts, mas como eu comprei um SNES há pouco tempo, tenho muitas dúvidas. O que é password e como digitar? Para que servem as entradas no SNES chamadas Multi Out e Ext? O que é arcade?

RONEI S. VID
São Paulo,

Pra quem está entrando no ramo, algumas expressões que a gente usa devem ser mesmo esquisitas. Passwords são palavras-chave, códigos ou senhas que, em algum jogos, permitem que você vá para fases adiantadas, ganhe itens, acumule vidas e outras mordomias. Os jogos que usam passwords normalmente têm uma tela especial com um alfabeto e um espaço a ser preenchido. Escolhendo letras e números com o joystick para colocar neste espaço, você está "digitando" a password. Sacou? A saída Multi Out do SNES é a de vídeo e áudio estéreo, mas a EXT ainda não tem função definida – provavelmente é para conexão com futuros acessórios. Arcade é como se chama a máquina de videogame profissional, também conhecida por alguns como fliperamas. dúvida

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

Solicito se possível um truque para aumentar itens neste game para Me

BRUNO L. DALMA
Caçapava do Sul,

Pelo menos até agora não descobrimos nenhum tipo de truque com essa finalidade. Mas para você não ficar muito chateado, que tal algumas passwords de fase

Fase 21 - VQBB
Fase 25 - QLNK
Fase 29 - QNKR
Fase 33 - SDHM
Fase 37 - BKVR
Fase 41 - BZPM
Fase 45 - VNYQ

Muita gente nos escreve e telefona pedindo informações sobre como fazer assinatura. Pessoal, a AÇÃO GAMES NÃO TEM ASSINATURA. A jogada é reservar sempre o seu exemplar com o jornaleiro.

AO COMBATE !!!

Games p/ PC, AMIGA e AMIGA CD32

AMI

CD32 o 1° Console de Jogo de

PC: Disquete e CD-ROM

A PCI selecionou os mais incríveis jogos, que farão você viajar pelo corpo humano, lutar contra o Cartel das drogas na América Latina, fazer manobras radicais num caça na Bósnia ou participar de uma miss interestelar. Combinando a estrutura de jogos de fliperama com simulação de vôo, os dois novos lançamen da PCI: MICROCOSM, um dos melhores jogos de aventura e TFX, o mais sofisticado simulador de combate aéreo para PC, irão transformar seu PC numa verdadeira máquina de aventuras e emoções. Conheça nosso outros títulos de aventura, ficção, estratégia, ação e simulação ligando para nosso TELEMARKETING SAC PCI - 0800-141516 - Ligação gratuita para todo território nacional, ou nos locais abaixo.

Onde Encontrar: Lojas Americanas (Território Nacional) - São Paulo (011): Mappin - Microtime (257.9577) Greensmart (959.2354) - Arte Phatum (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (814.5811) Campinas (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - Rio de Janeiro (021): Newco do Brasil (325.1986) Galáctica (325.3481) - Silbeni (413.3228) - Curitiba (041): Canal D (254.8144)

NÓS FAZEMOS O FUTURO.

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.

Interação

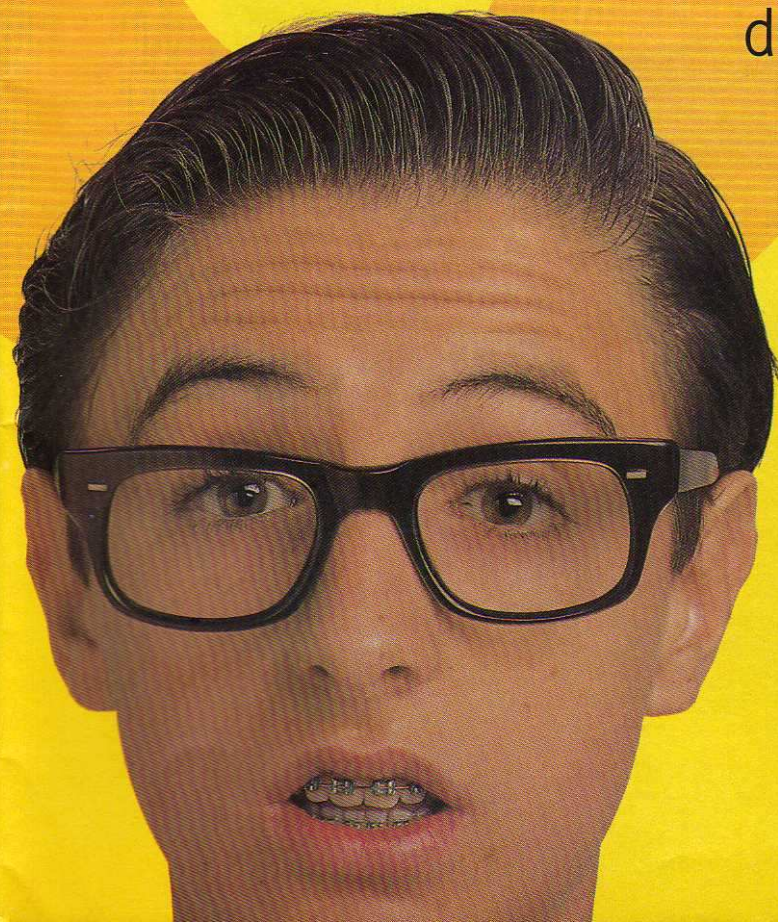
não é coisa de
papo cabeça.

Mesmo porque você
não vai ter tempo
nem de falar.

ACTIVATOR VEM COM ETERNAL CHAMPIONS
para
Mega Drive

Antes era jogar,agora é interagir. Com ACTIVATOR você não só pula dentro do game como soca, chuta e bate! "Sensores inteligentes" captam os movimentos. Jogadores espertos captam o resto.

CONTEÚDO APROVADO PELO COMITE J.I.L.Ó. (JOGOS INTERATIVOS LOUCOS E ÓTIMOS).

SEGA
MULTI-MEGA
MEGA DRIVE / MEGA-CD
MEGA DRIVE
Videogame, música,
adrenalina.
Se você
não gosta
de um desses itens,
nem pense em ter um
multi-mega
cdx.
Prepare-se. No MULTI-MEGA CDX você joga todos os cartuchos para Mega Drive,todos os jogos para Sega CD e ouve milhares de CDs de música. Tudo no mesmo aparelho, tudo compacto, tudo demais!
MANTENHA FORA DO ALCANCE DOS NERDS.

ESTA PÁGINA ESTÁ TOTALMENTE DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO DO MUNDO ANIMAL (OU SEJA, NENHUMA).
Chega um dia na vida de um videogame que ele precisa se transformar em arcade.
Melhor que X-salada, mais emocionante que visão raio X: MEGA 32 X. Acessório que deixa o Mega Drive e o Sega CD com poder de 32 bits. Maior definição de telas. Sistema 40 vezes mais veloz. 32.768 cores diferentes. É o seu videogame virando arcade. Caiu a ficha?
MEGA
32X
TRIGGER
SEGA

SONIC & KNUCKLES

Você acha que este game
é coisa do **futuro?**
Espera pra ver o que ele faz
com o **passado.**

MEGA DRIVE

① - **SONIC & KNUCKLES** (Ótima escolha!)
Super lançamento de última geração. Aqui você:
- Tem 18 Mega de memória e gráficos incríveis.
- Controla o Knuckles, mas não sabe qual é a dele...
- Tem uma fase escondida, duas de bônus e uma 3D.
- Encontra com os personagens inesperados Super Sonic e Super Knuckles.

② - **SONIC 2 + SONIC & KNUCKLES** (Bom gosto, hein?) É só acoplar um no outro, colocar no console e: você controla Knuckles dentro do Sonic 2, descobre novas aventuras, atinge lugares inesperados.

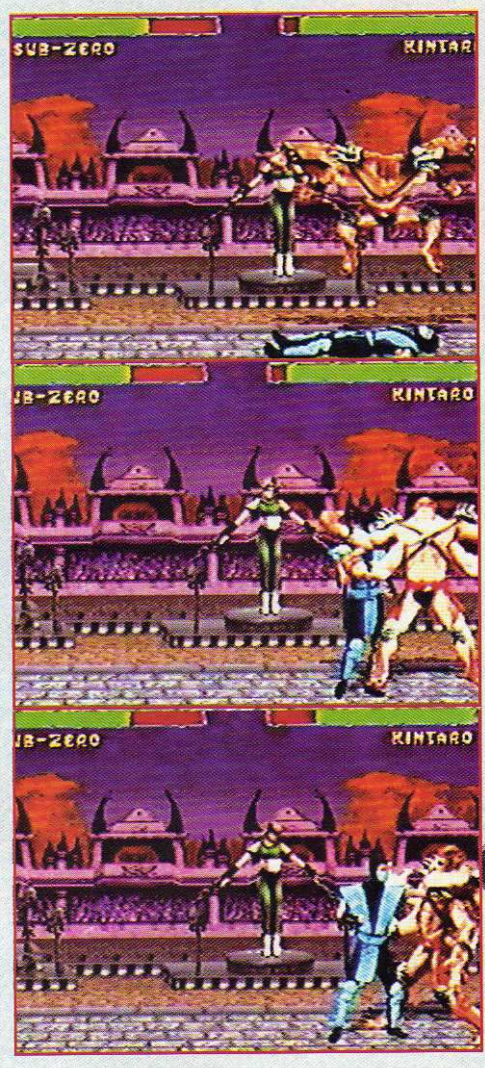
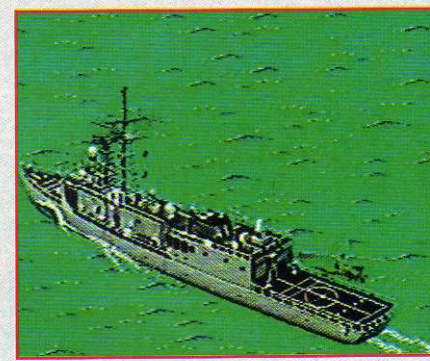
③ - **SONIC 3 + SONIC & KNUCKLES** (Isso que é game reciclável!) É só conectar tudo e você tem um novo jogo: uma aventura na Ilha Flutuante. 34 Mega. Dá pra jogar com o Sonic, o Knuckles e até com o Tails.
Novos desafios, novas emoções!

Mortal Kombat 2

SNES

Combo esperto - A leitora Maria Salete da Silva, de São Paulo (SP) mostra que as garotas também curtem uma boa pancadaria e dá suas sugestões de combos para detonar com Kintaro e Shao Khan. Palmas para a Maria Salete!

Shao Khan - Escolha Liu Kang. No começo do round, pule para trás e mande magias baixas sem parar. Faça isso nos dois rounds e você conseguirá dar um Double Flawless no chefão e tornar-se "The Supreme Mortal Kombat Warrior".

Kintaro - Com qualquer lutador, fique em frente à Sonya do cenário e dispare magias. Kintaro virá pra cima e depois cairá para o canto direito da tela. Vire seu lutador para a direita e use LPs seguidamente: o chefe não defenderá.

Desert Strike

Passwords - Apostamos que você ainda tem as superpasswords que o leitor Luc Alves Novaes, de Vitória (ES) descolou: 2 e 4ª fases com 10 vidas. Que tal? Prin você entra na tela de password e **BQQQAEZ**. Saia e volte em seguida à me tela. Aí você vai usar **VQAJEKS** para a se da fase; **VLAEKTN** para a terceira; e **ETOE** para a quarta.

Spider Man vs. The Kingpin

SEGA CD

Passwords - Aí vão os códigos para você começar o game do estágio que quiser. Anote:

Fase 2 - ELECTRO
Fase 3 - WALLABY
Fase 4 - GALLON66
Fase 5 - FALCON499
Fase 6 - HELPINHAND
Fase 7 - PUBLIC45
Fase 8 - KIDNEY2
Fase 9 - PENCIL6

Mighty Morphin Power Rangers

Passwords - Quer dar um rolê pelas fases do game sem compromisso? Basta usa as passwords abaixo e ir direto ao que interessa.

Fase 2 - 3847
Fase 3 - 5113
Fase 4 - 3904
Fase 5 - 1970
Fase 6 - 8624
Fase 7 - 2596

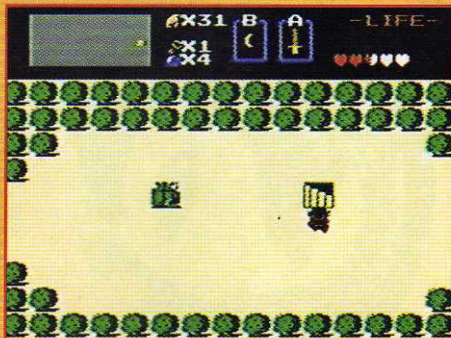
Códigos para dois jogadores:
Scorpina - 0411
Colossus - 1007
Second Colossus - 1212

Clássicos

Zelda

NES

Nesta edição, vamos desvendar alguns mistérios de mais um capítulo do jogo: o terceiro castelo

Vela - Não deixe de visitar esta caverninha no caminho do segundo para o terceiro castelo. Dentro dela há um shopping onde **você deve comprar a vela**, um item muito importante futuramente.

Grana - Ainda no caminho para o terceiro castelo você deve visitar esta área, detonar todos os inimigos do pedaço e empurrar o guardinha de pedra da direita. **Uma caverna secreta se abrirá e nela você apanhará 10 rupees**. Voltando lá para fora, vá para a tela de cima e você encontrará um lugar muito parecido. **Empurrando o guardinha da direita você também descobre uma caverna onde pode faturar 30 rupees**.

Terceiro chefe - Você perceberá que o terceiro castelo é uma baba. Sem passagens secretas e grandes mistérios, é fácil chegar ao chefe. Ele é este rinoceronte, que **você detona com bombas**.

SONIC & Knuckles

MEGA

Ueba! Se liga nesta seqüência, galera! Vamos dar o final deste game doidão e cheio de truques com o Sonic. Nesta edição você encontra a primeira parte: dicas, alguns itens escondidos e todas as esmeraldas. Na próxima edição mais dicas e todos os chefes. Vamos lá?

MUSHROOM ZONE - ACT 1

Nesta fase você encontra as duas primeiras esmeraldas. Só para lembrar: você as pega entrando nos argolões e completando as fases de bônus, ok?

O primeiro argolão está logo após duas barrinhas de ginástica, em cima à direita.

O segundo argolão é aqui, um pouco acima deste puxa-e-sobe, também à direita.

MUSHROOM ZONE - ACT 2

Passe acelerando pelo looping e pule por cima do cogumelo-mola. Neste ponto você encontra o terceiro argolão.

Um pouquinho depois do terceiro argolão está o quarto. Chegar aqui é muito fácil: há dois caminhos e nenhum mistério.

PARAÍSO DE ITENS

Antes de encontrar o quinto argolão dar uma passadinha neste paraíso de

Use dois cogumelos-mola para subi lado esquerdo, bem no alto da tela. carona numa mola propulsora inclina aqui. Aí, é só alegria!

A localização do quinto argolão é ben cida com a do segundo. Ao lado de un e-sobe (não suba nele) entre um acima e à direita e... bingo!

O sexto argolão também é fácil. Você o encontra ao lado do cogumelo mola da foto. Moleza!

FLYING BATERY ZONE-ACT

Olha o sétimo argolão: correndo no maior pau para a esquerda, depois de 5 obstáculos, entre no túnel. Achou!

DIQUINHA

Como Sonic não tem as mesmas habilidades que o Knuckles – não sobe paredes, não voa, não arrebenta certos obstáculos – algumas vezes os caminhos ou as técnicas para passar de fase são diferentes

Detone esta rolha. Ela vai provocar um vazamento de areia que inundará toda a tela. Com a areia subindo, você sobe junto, correndo para achar o fim da fase. No caminho fique bem ligado com alguns blocos que precisam ser empurrados para abrir passagens.

FIFA Soccer

MEGA

Passwords - Pelo visto, o leitor Fernando F. Leite é um fissurado por futebol: ele colecionou um montão de passwords para as finais com Brasil, Argentina, Alemanha e Inglaterra. Agarre e debulhe:

Brasil x Austria - Z5NWF7JT
Brasil x Argelia - 35DBH85Q
Brasil x Russia - 222YHZTO5B
Brasil x Colombia - 1YQWQ7HP
Brasil x Camarões - X5HYHF*R1W+
Argentina x Belgica - Y*BBG9P8
Argentina x Uruguai - XO7CT7PF
Argentina x Italia - XJ6B3667
Argentina x China - XTYWP9NJ
Argentina x Alemanha - ZTPDCMTO5W2
Alemanha x Belgica - ZW*BW9JF
Alemanha x Polonia - WD1XC7H*
Alemanha x Holanda - HMBTHMBP9HW7JMZHZJSBXC1PP6RJ
Inglaterra x Dinamarca - 2BYWS9HW

Peace Keepers

SNES

Seleção de personagem - Use este truque maneiro para iniciar o game com o personagem que quiser. Ligue o console com o cartucho instalado e com os comandos **A, L e R** já pressionados. Continue segurando os botões até que apareça a tela de apresentação. Daí escolha o modo 1 ou 2 player Story Game e, em seguida, o jogo vai liberar a seleção de qualquer um dos seis personagens para você começar.

Tiny Toon

SNES

Continues infinitos - Esta é pra jogar com a turma do Perninha até cansar. Para conseguir Continues sem fim, **basta usar a password PLUCKY - LILICA - BOOKWORM** (aquele vermezinho verde de óculos).

Wild Guns

SNES

Seleção de fases - Fácil, fácil: na tela de seleção de personagens, segure Select e aperte em seqüência **A quatro vezes, B quatro vezes e AB quatro vezes.** Uma tela de seleção de estágios vai pintar para você escolher fase na boa.

Taz: In Scape from Mars

MEGA

Acumule Continues - Na fase das plataformas móveis em Marte, toque a estátua do Taz, suba à direita e jogue-se num buraco entre dois pedestais. Detalhe: jogue-se girando. Caindo lá embaixo, fique nanico no raiozinho encolhedor e siga pelo estreito corredor à direita. Chegando ao final dele suba até encontrar um Continue. Jogue-se nos espinhos ali pertinho e apanhe outro outro e mais outro até cansar.

BlackThorne

SNES

Passwords - Fuce todas as fases do game com estas passwords da hora. Mas fique ligado: os números correspondem à primeira, segunda e demais subfases de cada área, falou?

Mina 2 - FBWC
Mina 3 - QP7R
Mina 4 - WJTV
Árvore 1 - RRYB
Árvore 2 - ZS9P
Árvore 3 - XJSN
Árvore 4 - CGDM
Areia 1 - TJDF
Areia 2 - GSG3
Areia 3 - BMHS
Areia 4 - Y4DJ
Castelo 1 - HCKD
Castelo 2 - NRLF
Castelo 3 - BMSI
Castelo 4 - MJXG
Castelo 5 - K3CH

puta de pênaltis.

Os kits de aventuras só podem ser usados com o jogo Hero Quest, vendido separadamente.

Sob licença de ©1993 Hasbro International, Inc., USA.

as novas aventuras.

novas aventuras, com 10 buscas cada. Hero Quest. A aventura não vai acabar nunca. Você vai jogar até a próxima Copa. **Hero Quest. O ABC do RPG para quem tem Q.I.**

DONKEY KONG COUNTRY

DONKEY KONG COUNTRY
Nintendo

Aventura - 1 ou 2 jogadores
32 Mega
Lançamento Playtronic

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Donkey Kong Country é desde já um clássico. Quem pensava que tudo já havia sido feito em 16 bits, terá uma grata surpresa

COMANDOS

A	Desmontar do bicho amigo/ trocar de personagem
B	Pular/nadar
Y	Rolar no chão/dar salto mortal
Y apertado	Correr/subir mais rápido nos cipós/pegar e arremessar barril

★ **O cart tem bateria. Cada jogador pode salvar até tres jogos**

★ **Quando você pega três emblemas do mesmo bicho, vai para uma fase de bônus com embleminhas. Cem embleminhas valem uma vida extra.**

Toquem as trombetas, ou melhor, os tambores: chegou Donkey Kong Country, o lançamento mais esperado para este Natal. Para início de conversa, o jogo tem gráficos magníficos, com inacreditáveis efeitos de 3D criados com uma nova tecnologia. A trilha sonora é perfeitamente adaptada à ação e a jogabilidade é dez, com respostas perfeitas. Como se isso não bastasse, você ainda tem direito a mais de 100 fases de pura emoção! É um grande retorno para o gorila que nasceu vilão e agora reaparece bonzinho. Imperdível!

O MÁXIMO

Donkey Kong Country é re... do da colaboração en... Nintendo e a softhouse i... Rare, responsável por suc... como Battletoads. Foi a pri... vez que um game foi inteira... te desenhado em compu... res. A Silicon Graphics u... os mesmos computadore...

BICHOS

Donkey utiliza alguns b... amigos como montaria. ... isto, basta encontrar a... xas com os seus símb... Pode ser um rinocer... uma avestruz, sapo ou... xe-espada.

MACACADA A DOIS

Você pode jogar sozinho ou com um amigo. No modo Contest, você e seu camarada disputam quem consegue terminar mais fases e no modo de equipe, um controla Diddy e outro controla Donkey. No caminho, vocês devem pegar bananas: 100 dão uma vida extra. As vidas são simbolizadas por balões de gás. Pegue também as 4 letras da palavra KONG. Ao formar o nome, pinta outra vida extra.

O game funciona como o Super Mario World. Você está numa ilha e cada cenário traz um montão de subfases. Só depois de esgotar um cenário é que você pode passar para outro. Mas você pode voltar para qualquer subfase ou cenário que já completou. Memorize onde ficam as vidas extras e outros itens e, depois que terminar cada fase, volte e pegue-os de novo. Assim dá para jogar sossegado. O jogo tem dezenas de passagens secretas: para encontrá-las, jogue barris ou soque qualquer local que pareça suspeito.

DONKEY KONG ISLAND KONGO JUNGLE

The Mines

The Jungle

Snow Barrel Blast

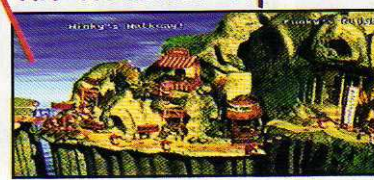
Tree Town

Oil Drum Alley

The Mountain Top

TESOURO ROUBADO

EM 16 BITS

já usara para produzir efeitos especiais em Jurassic Park e Terminator 2, entre outros filmes. Com 32 Mega de memória, Donkey Kong parace ter atingido o limite para os 16 bits. Mas é uma palhinha do que se pode esperar do Ultra 64, prometido para 1995.

Numa certa noite chuvosa, Diddy Kong guardava o grande orgulho de Donkey Kong: o seu enorme estoque de bananas. Donkey temia um ataque dos Kremlings, terríveis criaturas parecidas com crocodilos, que desejavam o nutritivo tesouro. Mas infelizmente o pior aconteceu: os Kremlings aprisionaram Diddy num barril e levaram as preciosas bananas. Imediatamente Donkey resolveu ir atrás do amigo e das bananas, é claro. Para isso, ele precisará vasculhar todos os cantos da ilha seguindo as únicas pistas deixadas pelos Kremlings: bananas!

A Rare criou Diddy King no computador, baseada em imagens de chimpanzés de verdade

AMIGOS COM FASES DE BÔNUS

RAMBI
O rinoceronte tem a força de um tanque e é bem veloz. Ele é ótimo para descobrir passagens secretas

EXPRESSO
A avestruz consegue dar saltos longos. Se você apertar B repetidamente, a Expresso voa

ENGUARDE
O peixe-espada é o maioral nas fases aquáticas. Apertando Y ou B, Enguarde pega impulso e dá uma espadada

WINKY
Como um bom sapo, Winky dá altos pulos, os maiores do game. Assim, atinge lugares remotos

SQUAWKS
É o único bicho que não serve de montaria. Mesmo assim, quebra o maior galho iluminando seu caminho

KONGO JUNGLE

JUNGLE HIJINXS

Logo no comecinho, volte para a cabana e pegue uma vida

Aqui você pega o rinoceronte e sai a milhão

ROPEY RAMPAGE

Nesta passagem secreta rola um teste de adivinhação. Descubra onde ficou o balão para ganhar uma vida

CRANKY'S CABIN

Ouça um pouco da conversa fiada do vovô Kong. Afinal deve se respeitar os mais velhos...

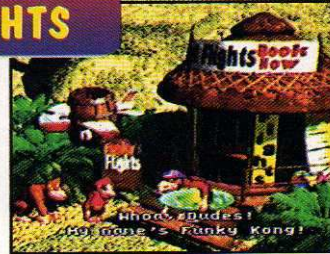
No início ele era o vilão que sequestrava a princesa. Agora Donkey é o mocinho do jogo mais sofisticado já feito para o Super NES

REPTILE RUMBLE

Repare que logo abaixo do K tem uma passagem secreta. Explore-a!

CORAL CAPERS

Nas fases aquáticas aproveite a carona do peixe-espada. Se perder o bicho, nade atrás para subir de novo

FUNKY FLIGHTS

O primo surfista opera um servi
de avião que leva você para qua
quer uma das fases completadas

BARREL CANNON CANYON

Aperte B ou Y para ser disparado pelo barril canhão

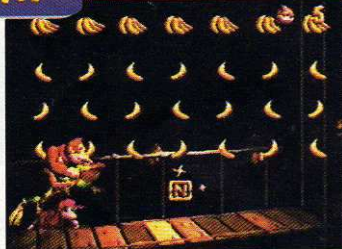
CANDY'S CAVE POINT

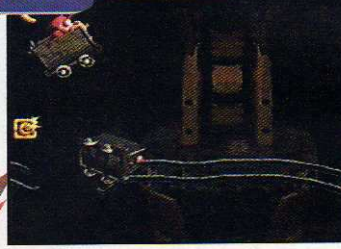
Sempre que possível, entre no barril Continue para salvar seu progresso

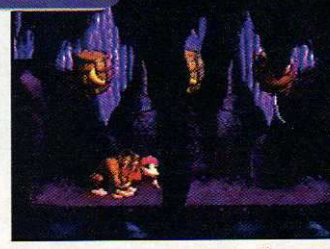
VERY GNAWTY'S LAIR

O primeiro chefe é moleza. Bas
pular várias vezes em sua cabeç

MONKEY MINES

WINKY'S WALKWAY

Aqui você faz a sua coleta de bananas montado no sapo

MINE CART CARNAGE

Vá no carrinho pulando os obstáculos e pegando bananas, é claro

BOUNCY BONANZA

Outra passagem secreta. Desta v
rola um sorteio em que dá pa
ganhar uma banana, um cacho, un
vida ou um emblema do sapinho

Mais uma fase de bônus. Ago
aperte Y quando o barril estiv
apontando para cima

BARRIL NORMAL
Servem como armas contra os inimigos

BARRIL TNT
Bomba que serve para explodir inimigos e portas

BARRIL CONTINUE
Funciona como marcador de tela

BARRIL DE AÇO
Dá para rolar em cima deles e atropelar os inimigos

BARRIL CANHÃO
Dispara você para outro lugar da fase. Existem 2 tipos: um é automático, o outro é acionado com o botão B

BARRIL DK
Guarda Diddy e, quando você está com os 2 Kong, funciona como um barril normal

STOP GO TO STATION

Pule no barril GO. Assim ele vi
STOP, o inimigo se petrifica e vo
pode passar

Quem quer brincar de Mini Game põe o dedo aqui.
101 Dálmatas
Branca de Neve e os sete anões
Goof Troop A turma do Pateta
Sonic Spinball
Where in the world is Carmen Sandiego?
A Pequena Sereia
© Disney
© Sega
© Broderbund Software, Inc.
Branca de Neve é demais, a turma do Pateta você
jogar no clube, Carmen Sandiego é um joguinho
lá de esperto, o Mini Game dos 101 Dálmatas você
para passear na pracinha. E o da Pequena Sereia na
casa de praia. O Sonic vai bem até no ônibus da
Só não dá pra ficar sem jogar, né?!
Mini Game
Série Júnior
Tec Toy

EARTHWORM JIM
Playmates

Ação - 1 jogador
24 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O game é divertido e genial. Seria ainda melhor se tivesse mais tipos de armas...

COMANDOS

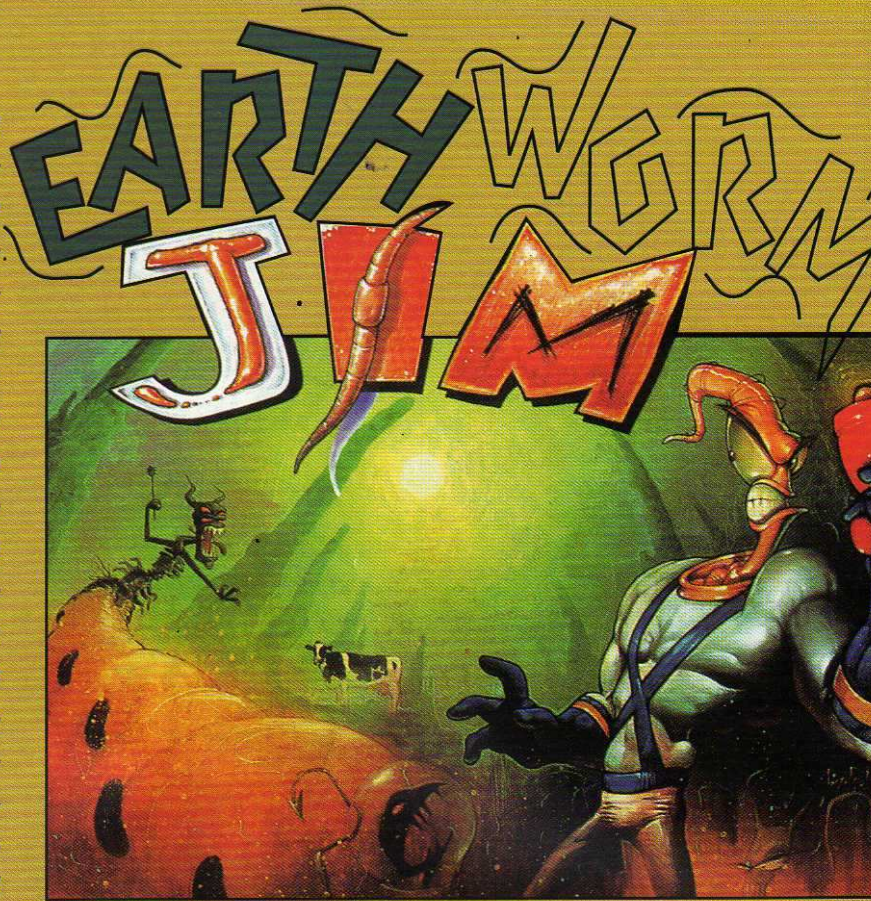
A	Chicotear / Acelerar o submarino/ Pendurar-se nas partes brilhantes (quando está no ar)
B	Pular/ Planar com a cabeça-hélice (pressione rapidamente quando estiver no ar)/ Acelerar o foguete e o submarino
Y	Atirar/ Acelerar o foguete

ARMAS E ITENS

Plasma Power
Arma básica do jogo, com farta munição

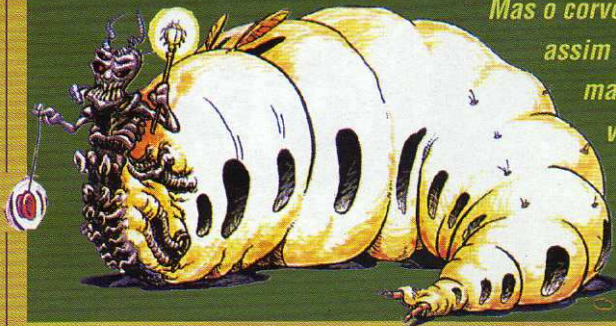
Mega Plasma
Arma especial, com apenas um tiro

Suit Plasma
Recarga de energia

Pobres minhocas. Foram sempre perseguidas, tanto por pássaros quanto por pescadores. Já estava mesmo na hora de aparecer alguém para vingar o nome da espécie: Earthworm Jim, uma super-minhoca. O curioso personagem é um dos atrativos deste game da Playmates, que vem arrebentando nos States. Com justiça, pois tem gráficos maravilhosos, ótimos efeitos sonoros, desafio cabuloso e ação para ninguém botar defeito. Resumindo, diversão das boas!

Vida de Minhoca

Jim era uma sofrida minhoca comum. Um dia cai sobre sua cabeça uma ultra-sofisticada roupa espacial, roubada do reino da maligna Queen. Tcharam! Jim vira Earthworm Jim e ainda descola uma poderosa arma. Mas o corvo Psycrow, capanga de Queen, quer recuperar a roupa – assim a rainha pode ficar tão bela quanto sua irmã, que ela mantém presa por pura inveja. Nossa superminhoca desvenda esta enrolada trama e resolve resgatar a princesa. Agora que você já sacou o objetivo do game, veja os desafios das fases e prove que as minhocas não são tão inofensivas quanto parecem.

1 NEW JUNK CITY

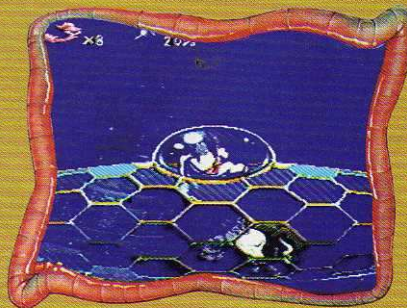
Atire na geladeira para empurrá-la. Assim a vaca vai para cima e o seu caminho fica livre

O primeiro chefe joga um monte de coisas em você. Atire nas caixas para que elas caiam na mola e acertem o vilão

FASE DE BÔNUS

É a fase de bônus, que se repete entre a fases normais do jogo. Corra contra Psycrow e pegue o maior númer possível de itens para faturar um Continue. Se perder, terá a lutar contra o figura. Procure atacar quando ele ficar ton

2 WHAT the HECK?

Suba nesta esmeralda e comece a andar. Ela leva você para cima, onde dá pra faturar itens

No começo você enfrenta o chefe-gato sem a roupa espacial. Pule até a pedra derreter e a roupa cair. Aí, é só detonar o bichano quando ele aparecer

Pendure-se nesta bolha de vid... escapar do gorilão. Caso co... você fica com a cara amassa...

3 DOWN the TUBES

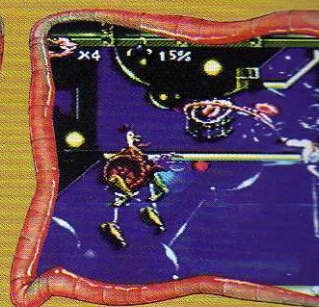
Solte o rato e suba nele. Ap... Y ou B o danado sai mordend... inclusive os gatos

No submarino acelere com B e... oxigênio dura apenas 30 seg... mas pode ser reabastecido p... minho

4 SNOT A PROBLEM

Naquele esporte de cordas elásticas, o objetivo é jogar o figura verde para cima das pedras. No final suba rápido para não virar comida de peixe

5 LEVEL FIVE

O ventilador arrancou a sua roupa espacial. Siga pulando; mais à frente você a recupera

Chefe-galinha: chicoteie a parte ... da tela. Quando ambos caírem, a... para de... dedo ...

6 FOR PETE'S SAKE

Chicoteie as costas de seu amigo cor-de-rosa pra que ele pule os obstáculos. Quando ele se machuca, o cãozinho cresce, fica bravo e morde você

7 BUTTVILLE

Começo alucinante de fase. Desça planando com a cabeça-hélice e cuidado com os espinhos

Atenção com estes olhos no escuro: quando menos se espera, surge uma serpente que corta você ao meio. Quando ela pintar, chicoteie

Derrotar Queen não é moleza. Primeiro ataque-a pela cauda, pulando de pedra em pedra e de olho nos os espinhos. Depois encare-a de frente. Fique sobre a esmeralda que circula em volta da megera atirando sem parar

PAC-MAN 2

Nos anos 8
não havia quen
não se amarrasse en
Pac-Man, aquela "boquinha
que comia fantasminhas num lab
rinto. Em 1982 surgiu a senhora Pac
Man. E agora, quem diria, o casal const
tuiu família – com Junior, Baby Pac-Man
casinha e tudo o mais! A Namco bolo
um game para esta família com piqu
de RPG, mas você NÃO controla
personagem. Pac-Man tem vonta
de própria, vai aonde bem entende
fica mal-humorado e faminto com fre
qüência.

PAC-MAN 2
Namco
Aventura - 1 jogador

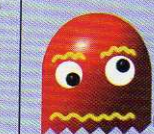
- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

O game é bonito e engraçado, mas Pac-Man teima em não seguir a mira. Isso cansa um pouco

ITENS

Power Bullet	Super-Pac
Game Paks	Com 3 você joga com Ms. Pac-man
ID Card	Estão espalhados no mundo de Pac. Você precisa de 3 para abrir as portas da fábrica

COMANDOS

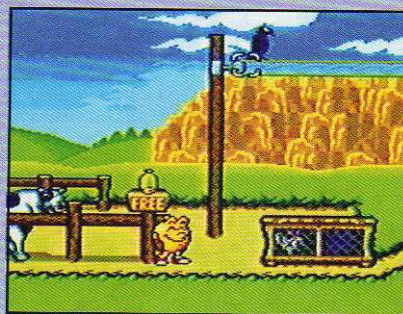
Select	Mapa do mundo Pac
Pause	Menu de itens
B	Usar estilingue
X	Atirar Power Bullet

COMO JOGAR

Você controla o cursor da tela (uma espécie de mira) chamando a atenção de Pac-Man e indicando-lhe para onde ir. Você também usa um estilingue para desimpedir o caminho de Pac-Man ou acordá-lo: às vezes ele fica empacado, não segue sua indicação, vai para o lugar errado... um xarope. Há ainda um item chamado Power Bullet, que dá poderes especiais ao personagem e ajuda-o a cumprir suas missões.

Quando leva uma estilingada, o personagem fica furioso! Acalme-o oferecendo frutas

MOVIMENTE A MIRA COM O DIRECIONAL E APERTE Y PARA VER A MÃO QUE INDICA O CAMINHO. NO CANTO INFERIOR ESQUERDO, CHEQUE SEU ARSENAL DE POWER BULLETS

LEITE PARA O BEBÊ

Em cada fase, Pac-Man tem uma tarefa a cumprir. Na primeira é conseguir leite para o bebê. Conduza-o para a direita. Ao encontrar o fazendeiro derrube o feno na cabeça dele. Se você simplesmente atirar, ele soltará o rastelo e depois Pac vai tropeçar.

O litro de leite está perto do poste. Espere um corvo pousar e mande estilingada. Ele derruba o litro e Pac faz a ordenha

PASSWORDS

Fase 1- FODWW5W
Fase 2 - Pac WHX49W
Fase 3- 6KG Pac MSW

AO INICIAR O GAME, ROLA UM TREINO E PAC ENSINA O QUE VOCÊ DEVE FAZER

EM BUSCA DE FLORES

Na segunda fase Pac-Man deve buscar flores nas montanhas para o aniversário da amiga de Junior. Conduza-o para a direita e entre na primeira estação. Ao avistar uma cordinha, suba. Procure a asa-delta e prossiga desviando das árvores (aperte Y) até a placa "goal". Desça e vá puxando os cipós.

Eis as flores. Para que Pac volte, puxe o último cipó e um buraco se abrirá. Pule nele para retornar à estação

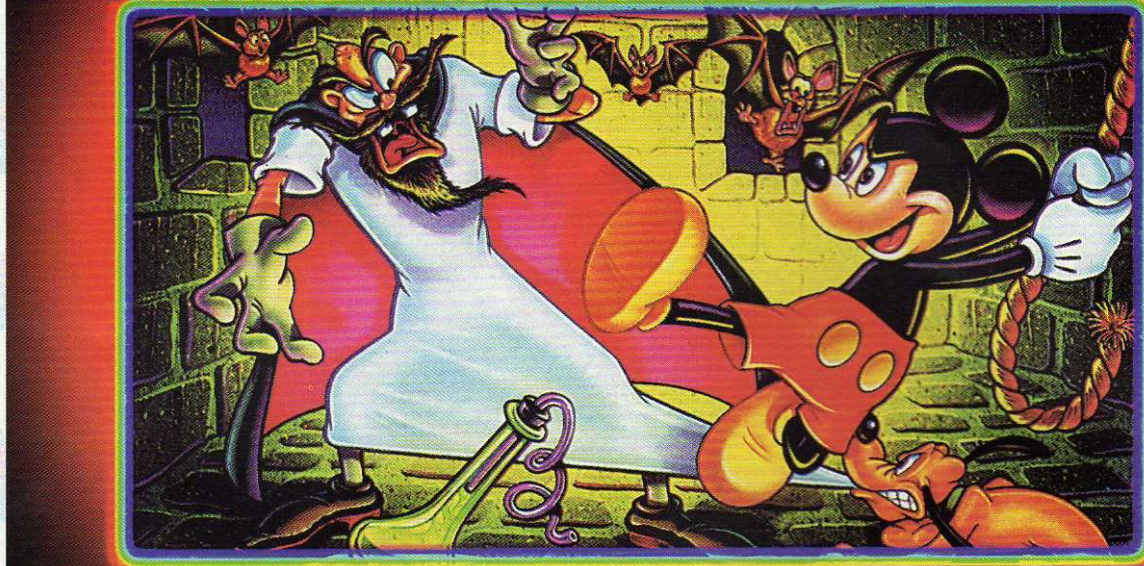
Que tal uma partidinha do bom e velho Pac-Man? Na rua, entre na loja de games. Há duas máquinas, mas você só joga se tiver cartões

Cartuchos e aparelhos de:
Super Nintendo
Mega Drive
Mega CD
Game Gear
Jaguar
3DO

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.152
FONE/FAX: (011) 221.6722

PROMOÇÃO DE FIM DE ANO
PREÇOS A PARTIR DE R$ 40,00.
CARTUCHOS ORIGINAIS
TEC TOY E PLAYTRONIC.
ATENDEMOS TODO BRASIL
VIA SEDEX LIGUE JÁ!

MICKEY MANIA

THE TIMELESS ADVENTURES OF MICKEY MOUSE

MICKEY MANIA
Sony Imagesoft
Aventura - 1 jogador

MEGA

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

SNES

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O SNES tem um game mais travado, as telas demoram pra entrar e o próprio Mickey fica batendo no relógio. A versão de Mega está realmente melhor, mas fica devendo no som.

COMANDOS

SNES

Y, X e A	Atirar bolinhas
B	Pular

MEGA

B	Atirar bolinhas
A ou C	Pular

Responda rápido: qual foi o primeiro desenho animado de Mickey Mouse? Se você não sabe, tudo bem. O novo game da Sony Imagesoft conta um pouco da carreira deste ratinho de 66 anos, usando os principais desenhos animados de Mickey como cenários. Assim, nas seis fases do jogo, você percebe a evolução dos traços e cores que marcam a história do personagem. Legal, né?
A propósito, o primeiro desenho de Mickey é Steamboat Willie, de 1928.

O LANÇAMENTO JÁ PINTOU EM TRÊS VERSÕES SIMULTÂNEAS: SUPER NES, MEGA DRIVE E SEGA CD. DEBULHAMOS AS TRÊS E A ESTRUTURA E IMAGENS SÃO PRATICAMENTE IDÊNTICAS. ASSIM, AS DICAS DESTA MATÉRIA SERVEM PARA AS TRÊS VERSÕES, FALOU? AS FOTOS DAS FASES 1 E 2 SÃO DO CART DE MEGA; AS DAS FASES 3 E 4 SÃO DO DE SUPER NES.

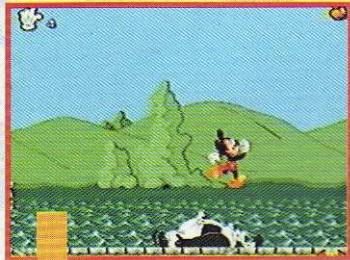
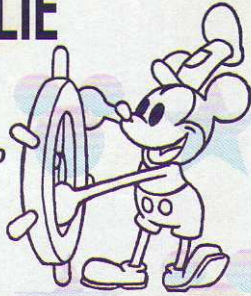
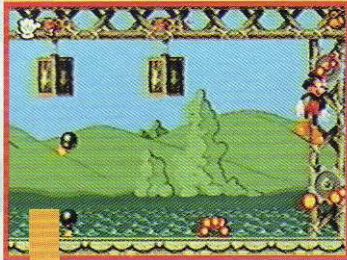
A VERSÃO DE SEGA CD É IGUAL ÀS DE MEGA E SNES, MAS LEVA VANTAGEM NO SOM: MICKEY FALA O TEMPO TODO

Eles são os mesmos para os três sistemas, ok?

- **Bolinhas de gude** - Atirar nos inimigos ou obstáculos
- **Foguete** - Marca tela
- **Estrela** - Repõe um dedo de energia
- **Orelha** - Aumenta uma mão de energia

1 STEAMBOAT WILLIE

(1928)

No barco a vapor, Mickey deve coletar muitas bolinhas de gude para enfrentar Bafo e seu papagaio. A tela é em preto e branco e Mickey deve encontrar sua versão antiga no fim da fase.

Olha o Bafo aí, pessoal. Use a barriga dele como trampolim

Destrua as roldanas para evitar que as caixas acabem com você. Depois, rola o encontro dos dois Mickeys

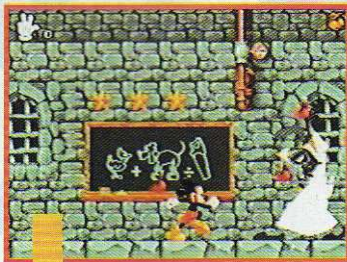
Você começa o game com 3, 4 ou 5 vidas

As fases têm mais de uma tela, sem chefes escabrosos e são no conhecido esquema pega item, sobe-e-desce

2 THE MAD DOCTOR

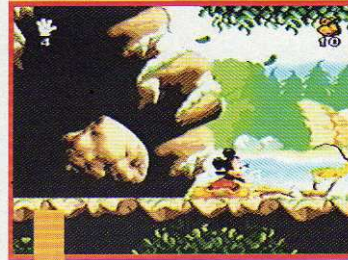
(1933)

Pobre Pluto! Ele foi seqüestrado por um doido e levado para um laboratório cheio de esqueletos e aranhas. Mickey precisa salvá-lo.

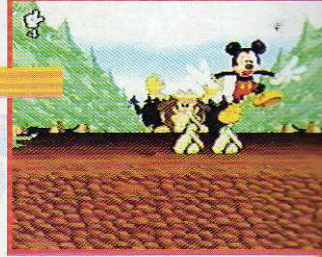
Coloque um pouco de cada ingrediente no pote. Pule no pistão e depois pise no pino perto dos blocos de pedra. Espere a porta abaixo explodir

Enfrente o médico louco atirando bolinhas e desviando-se dos tubos de ensaio que ele solta

3 MOOSE HUNTERS

(1937)

Um passeio na floresta parece bem convidativo para Mickey e Pluto. O chato é que há um alce correndo atrás deles. Você não tem tempo de atirar nem as bolinhas de gude. Corra o tempo todo.

Pluto late quando há perigo: pedras ou galhos que caem na cabeça de Mickey

O alce está sempre na cola e Pl aponta quando ele aparece

Pernas pra que te quero! A vista frontal é bem sacada. Corra do alce, pegue todas as maçãs e pule a água

LONESOME GHOSTS

(1937)

Fantasmas estão querendo se divertir às custas Mickey. Não adianta atirar neles, basta desvia

Na casa dos fantasmas vá para porão encontrar Pluto na balsa

Seu objetivo é encontrar o Mic que está encurralado

Já na parte de cima da casa, use barris que o fantasma atira p andar sobre a água

SAQUE O QUE ROLA NAS FASES FINAIS E QUAL O SEU OBJETIVO.AGORA É COM VOC

FASE 5 - MICKEY AND THE BEANSTALK (1947)

É a história de Mickey e o pé de feijão. Você com certeza conhece esse papo, né? Tudo é gigante nesta fase e seu objetivo é fugir de uma lagarta.

FASE 6 - THE PRINCE AND THE PAUPER (1990)

Dentro de um castelo cheio de passagens secretas, fac voadoras e espadas, rola esta fase do Príncipe e o Mendig Mickey vai encontrar seu inimigo Bafo para o confronto fin

HEART OF THE ALIEN
Virgin

1 jogador - Ação/Aventura

Bom demais! Vale a pena mesmo! Só que o final deixou a gente triste. Buá, buá!

COMANDOS

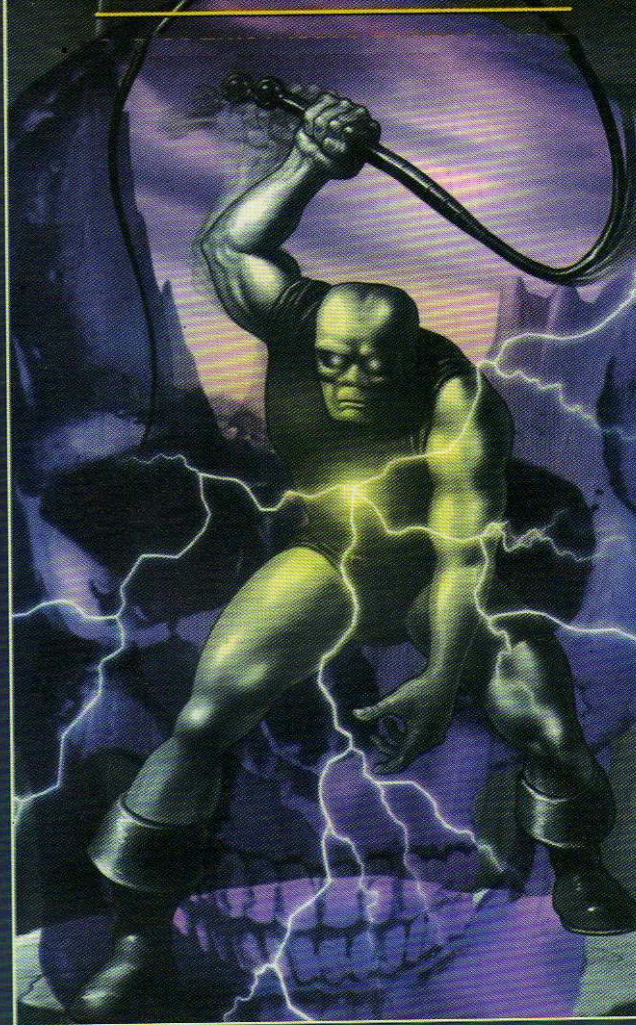
A segurado um pouco	Escudo
A segurado mais tempo	Atirar
A segurado muito tempo	Laser
A + Direcional	Correr
B + Direcional	Chicotear
C	Pular
↓	Pegar objetos

★ **O Coração do Alien vai estar mais triste agora. Mesmo tendo conseguido vencer Olhos Vermelhos, o amigo Lester não resiste e morre durante a batalha final. Será o fim de Out of this World?**

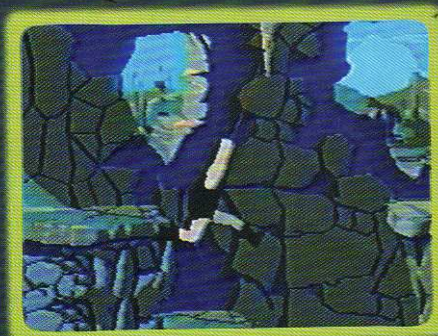
Em Out of this World todo mundo viajou com o cientista Lester quando seu laboratório explodiu e ele foi parar num estranho mundo de humanóides, meio futurista e meio pré-histórico. As versões de Mega, SNES, PC e 3DO são idênticas e agradaram muito pelos gráficos poligonais. Este tipo de gráfico economiza memória, dá visão de profundidade e melhora a animação em tempo real. A Virgin Interactive traz Heart of the Alien, a continuação de Out of this World. E com uma boa notícia: o CD inclui também o primeiro jogo.

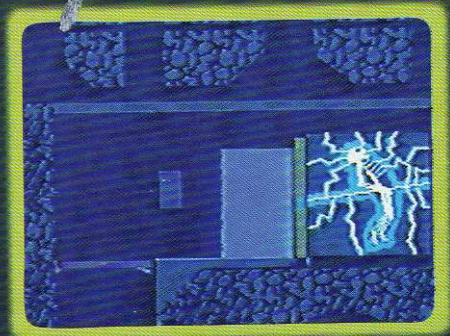
HEART OF THE ALIEN

O AMIGO DE LESTER

Na primeira aventura, Lester é ajudado pelo humanóide Buddy. No final, ambos fogem voando em um pterodáctilo. Heart of the Alien (Coração do Alien) começa com este vôo. Lester está inconsciente quando eles chegam a uma pequena vila. Buddy vive uma espécie de flashback e lembra-se de que era o líder dessa vila, quando ela foi atacada pelos soldados do humanóide Olhos Vermelhos. A Fera, animal de estimação de Buddy, tenta salvá-lo. Apesar de lutarem bravamente, Buddy, Lester e a Fera são presos. No game você joga com Buddy e deve salvar os amigos escravizados e destruir o Olhos Vermelhos.

PASSO A PASSO

Não há aquele conhecido fase a fase, a tela é contínua. Morrendo, você ganha passwords do nível em que está. Acompanhe.

Vá pra esquerda, volte correndo para a direita e suba nos espetos. Desça, vá para a esquerda e pule as plantas com cuidado, pois são venenosas. Diante de um penhasco, pule na pedra menor para depois subir no outro lado. Vá sempre para a esquerda, atento aos morcegos.

Pegue o chicote. Volte para a direita. Use o chicote na estalactite para passar pelo abismo.

Não se esqueça das plantas. Siga correndo e caia buraco. Passe correndo pelas gotas que caem do teto você sai num poço. Use novamente o chicote na estalact e encontre um elevador. Pinta aquele gás venenoso novo.

Recarregue poder do cl cote na cabi (parece q você levou superchoque A saída des etapa está b ao lado da c bine

Na prisão, fique na frente do guarda, faça um escudo e dispare.Vá para a esquerda. Mais guardas. Faça novamente um escudo e atire, vire-se e estoure a primeira barreira. São quatro barreiras para destruir. Repita a seqüência, ok?

Indo pra esquerda, pinta um laser e um guarda. Que fazer? Use o chicote para agarrar-se no canhão e bata com seus pés na cabeça do guarda para chegar ao outro lado

O guarda vai cair e ficar preso num buraco. Deixe o cara lá mesmo. Siga para a esquerda, use o elevador e atire na caixa de controle. Pule o guarda que ficou entalado e siga pra direita. Enfrente dois guardas usando escudo. Continue na direita.

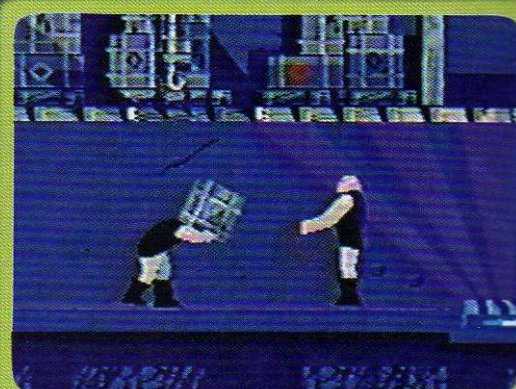
Desça no primeiro buraco que aparecer, (repare que Lester está lá em cima na tubulação). Faça o escudo e chegue perto do guarda, chicoteie e Lester vai cair em cima do outro guarda que está no andar superior

Suba, saia da tela, volte e o Lester vai estar em cima daquele primeiro buraco em que você caiu. Lester vai descer e jogar uma granada no guarda. Desligue o campo de força e siga para a esquerda. Há gases letais por todo lado. Pendure-se no teto e pule. Lembra-se do guarda que ficou entalado? Então, use os pés dele. Estoure a planta que vem do teto e vá na pauleira. Ao ver uma tubulação, suba. Neste trecho vai rolar uma animação. Siga para a direita e desligue a caixa que pisca. Tome cuidado para que as caixas de madeira no alto não caiam em você: dê chicotadas para derrubá-las antes de prosseguir. Siga para a esquerda e ao ver três lâmpadas azuis na vertical, pule. Continuando, pinta uma porta eletrificada. Chegue perto e pule com cuidado. Vá para a esquerda, atire nos guardas e recarregue o chicote. A saída deste andar está bem ao lado. Vá pra direita. Ao encontrar 3 lasers, passe com cuidado entre eles.

Depois de derrotar o guarda usando o escudo, desça pela tubulação e enfrente outro guarda. Vá pra esquerda, suba, desça e destrua o mecanismo que estava entre os guardas.

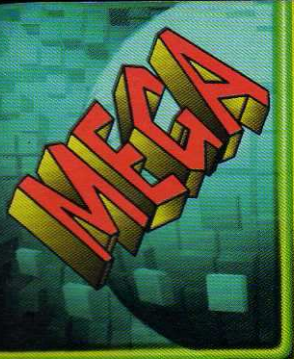
Vá pra esquerda e mate a planta.Pinta uma tubulação bem acima de você. Não suba nela ainda. Vá até o elevador, desça e pule o buraco desviando dos gases venenosos. Ao avistar a máquina, destrua a danada, continue na esquerda, mate a "perna" da planta e pegue o detonador. Vá pra direita e siga no pique. Volte todo o caminho até o ponto em que você destruiu a máquina.

Saca a tubulação para o andar de cima? Suba nela agora. [...] morcegos na parede rada. Fique [...] perto

Vá pra esquerda, suba, mate o guarda e pegue uma bomba. Volte, desça e vá pra esquerda. Ao ver o campo de força, use o chicote. [...] correndo até encontrar uma grande engenhoca. Chegue perto aper[te] ↓ + os 3 botões e aguarde a explosão. Agora, volte para o campo de força. Você vai enfrentar guardas já na parte de cima do lugar. Depois de passar pela porta, chicoteie as caixas para que caiam no guarda. Vá em frente.

Pule a marca azul no chão, chicoteie o guarda duas vezes e, na terceira, derrube a caixa nele

Seguindo pra e[s]querda, faça o seguinte: chicote[ie] duas vezes e na terceira, estando próximo da primei[ra] alavanca, aper[te] ↓. O guarda v[ai] cair na jaula [do] animal de estimação de Buddy. Neste ponto vai rolar [a] animação do fim do jogo

PASSWORDS

1 - BDXF	4 - DGBJ	7 - RJLG	10 - CXLD
2 - XRCL	5 - KTLB	8 - LKHC	11- HLCJ
3 - HGDD	6 - RLRB	9 - HJJG	12 - CDJR

SPARKSTER THE ROCKET KNIGHT ADVENTURES 2
Konami

Ação - 1 jogador

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●
- DESAFIO ●●●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●●
- ORIGINALIDADE ●●●

Um jogo que agradará os fuçadores. O chefe final é um dos mais originais da história dos Games

COMANDOS

A	Espadada
B	Pulo
C+Direcional	Rocket
C	Girada

ITENS

Rosto - Vida extra

Pedra azul - Dez valem um sorteio para ganhar outro item

Pedra vermelha - Uma já vale o sorteio

Maçã - Restaura um pouco de energia

Carne - Restaura toda a energia

Bomba - Não toque!

Chama - Deixa a espada com poder de fogo

SPARKSTER

Os desenhos animados e gibis deram conta da maioria dos bichos amados ou conhecidos, como patos, cachorros e cavalos. E a indústria do videogame foi buscar os que sobraram. Foi assim que nasceu Sparkster, o herói-gambá que fez sucesso no fim do ano passado. Agora pinta a segunda aventura. A Konami, como sempre, fez aquela salada com cenários futuristas, plataformas estranhas e chefes de estrutura mecânica. O resultado é um visual que agrada e aventura de primeira.

REINO DE ZEBULOS

Pra quem não conhece a história, Sparkster é o líder da ordem dos Rockets Knights (Cavaleiros-foguetes) no Reino de Zebulos. A paz foi para o espaço quando Axle, um revoltado traidor, quis dominar o planeta Elhorn contando com a ajuda da nave Pig Star. Depois de vencido por Sparkster, a Pig Star foi trancada em luga seguro e tudo ficou na boa. Nessa segunda aventura, un caras sacanas formaram o império Gedol, seqüestraram princesa e estão querendo a cabeça de Sparkster pr dominar o planeta e blablablá...

VOANDO NA TELA

As seis fases têm mais de uma tela Há inimigos e muitos subchefes. Você pod explorar o cenário voando pra cima e pra baixo quanta vezes quiser atrás de itens. Procure passagens secreta batendo em todas as paredes que parecerem suspeitas. Us todas as estruturas como plataformas e fique ligado nas nossas dicas

FASE 1

Para enfrentar este trem robozão, voe para as diagonais superiores para proteger-se e ataque o nariz-bolinha

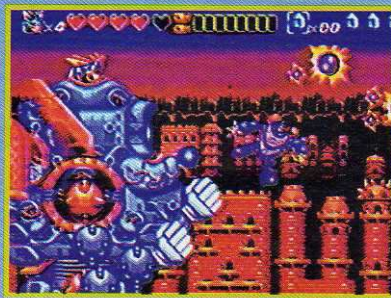
FASE 2

Você derrota na boa o chefe rabudo se atacar somente quando ele estiver na frente do muro e proteger-se quando estiver atrás

FASE 3

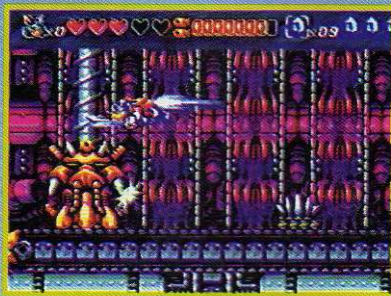
O lance é pegar a espada entrando no segundo buraco destruir as turbinas da nave. Passeie pela nave semidestruíd e tome muito cuidado com os olhos nos postes. Há vário pelo caminho. O chefe dá a maior canseira. Começa com palhaço, vira um gênio que solta caveiras e depois vira u monte de palhacinhos. Fique desviando e só ataque qua do ele estiver como palhaço pequeno, como na foto.

FASE 4

O Direcional movimenta os braços e o A dá socos

Quando este robô rosado pousar, você vai ver o tamanho da encrenca

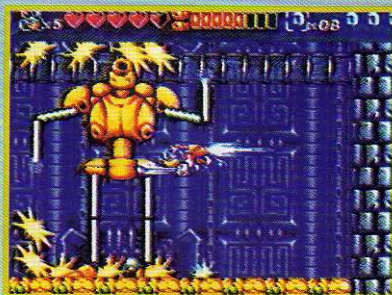
Agora o botão C defende, o B dá um soco-gancho e o A, um soco normal

FASE 5

Estas miras vão te dar uma dor de cabeça e tanto. Seja bem rápido e use a girada

Este robô está entre lasers. Fique grudado no cara e ataque

Aqui, desça e vá desativando os comandos do laser com sua espada.

Pise neste botão e espere o momento certo para prosseguir

Ops! Um robô-palitão em cada andar? Procure atirar na cintura para detoná-los

Neste robô amarelo use o mesmo esquema. Contra o verde, atire na cabeça

FASE 6

Sua luta será contra Axel que, depois de vencido, lhe dará uma espada

Agora, preste atenção aos comandos: A faz o círculo, B corre e o C atira meteoros

O chefe só pode ser atingido quando pisca. Se liga! Ele atira raios e meteoros

Use o ataque de meteoros e, quando o adversário estiver tonto, aperte o A.

O perigo continua rondando. Este círculo azul suga Sparkster para dentro dele

Agora o chefe se transforma numa cabeça enorme. Acerte-o no ponto vermelho.

PASSWORD

FASE 2

Sparkster verde, fog te verde, Sparks azul, pedra ver Sparkster vermel Sparkster vermelho, guete vermelho, es da amarela

FASE 3

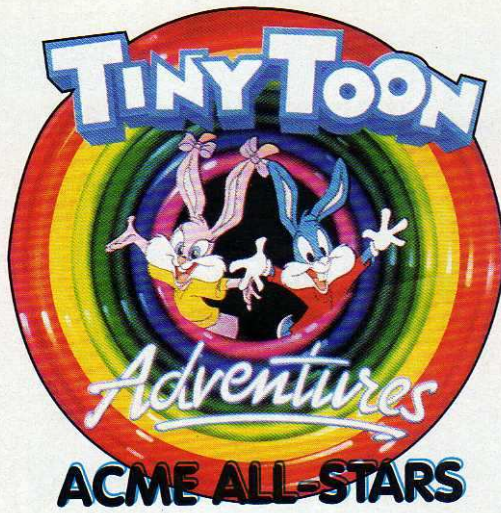
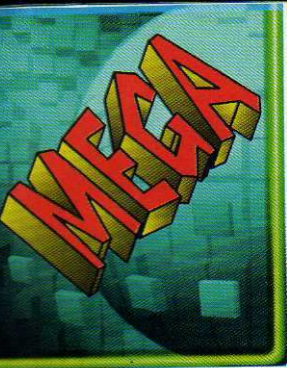
Sparkster amarelo, guete verde, Sparks amarelo, pedra ver Sparkster vermel Sparkster vermelho, guete vermelho, es da amarela

FASE 4

Sparkster azul, fog te verde, Sparkster v melho, pedra ver Sparkster vermel pedra vermelha, fog te vermelho, fogu amarelo

FASE 5

Foguete vermelho, guete verde, Sparks verde, pedra ver Sparkster vermel pedra vermelha, fog te amarelo, fogue amarelo

Poupe seus Continues: sem eles voc não fatura passwords

TINY TOON ADVENTURES ACME ALL-STARS/ Konami

Ação — 1 ou 2 jogadores. 8 Mega

Os comandos são simples e não há regras nem juiz nas partidas de futebol e basquete. Que boiada legal. Hein?

COMANDOS

Para todas as modalidades	
A	Ataque ou arremesso
B	Passar bola
C	Jogada especial [Plucky voa, Presuntinho vira bolinha e Perninha corre]

★ **No futebol e basquete você pode mudar o cenário. Tente!**

É mais um game da Konami, que nunca deixa a criatividade de fora dos carts: Acme All-Stars, com a presença da divertida turma do Perninha. Nada de fases complicadas. O lance é saber quem é o melhor da Looniversity, num muito bem sacado campeonato de jogos que inclui várias modalidades. Os amigos vão suar a camisa pra vencer as competições. E quem ganha de verdade é você, que vai passar um tempinho dando boas risadas diante da tevê.

CAMPEONATO

Em Acme All-Stars você pode disputar um Campeonato, escolhendo Story e depois New Game ou jogar Partidas Simples. As modalidades do cart para os dois modos são futebol, basquete, boliche, corrida de obstáculos e o inusitado Montana Hitting. No Campeonato, os competidores são obrigatoriamente Perninha, Lilica, Presuntinho e Plucky. A ordem dos jogos é determinada pelo computador e começa sempre com o futebol e daí para os outros esportes. São mais de sete matchs (competições). A dificuldade vai aumentando, pois os personagens controlados pelo computador são feras. Ao final de cada etapa o game dá passwords (aquelas com rostinhos) .

PARTIDAS SIMPLES

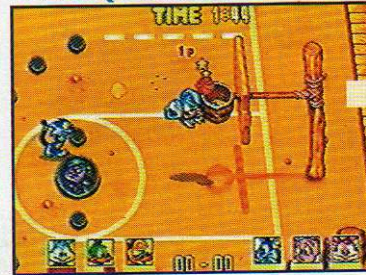
Para jogar sem compromisso, selecione o esporte na tela de seleção e mande bala. Lembre-se: você pode montar sua equipe somente nas modalidades futebol e basquete. Nos outros esportes, você joga obrigatoriamente com Perninha.

Selecione nesta tela os modos de jogo. No Story você inicia o campeonato com o futebol, que é a primeira competição (1st. match). Vencendo, passa automaticamente para os outros esportes

A tela de seleção de personagens tem um visual confuso. Para as Partidas Simples você pode montar sua equipe no futebol e basquete

FUTEBOL

A melhor equipe é Lilica acima à esquerda, Presuntinho abaixo à esquerda, Perninha no centro e Plucky no gol. Mas, fora do Campeonato, você pode escolher outros personagens

BASQUETE

Este é o cenário weste na partida de basquete. Cuidado com a interceptação das bolas. Você pode apertar B e trocar o comando do jogador. Plucky voa e leva a bola à cesta

MONTANA HITTING

Invocado como sempre o Max tratou de arrumar um esporte estranho. Perninha tem que bater na cabeça de com o porrete sempre que aparecer no buraco. Se acertar outro personagem, você perde pontos

CORRIDA DE OBSTÁCULOS

O segredo é desviar das bolas e do rosto do Max. Terminar na frente não significa vitória

BOLICHE

Meu! Perninha é grosso demais no boliche! O aciona a mira e depois você arremessa. São cinco rodadas para você tentar seu strike

CAMPEONATO

Você joga somente contra o computador

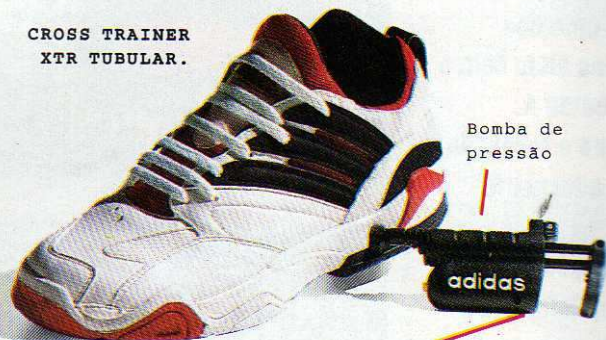
PARTIDAS SIMPLES

No futebol e basquete podem jogar:	Nos outros esportes, você joga:
- você contra o computador - você e um amigo contra o computador - você contra um amigo - computador vs. computador (demonstração)	- sozinho contra o computador - contra um amigo

ESTUDAMOS DETALHADAMENTE
O MOVIMENTO HUMANO.
ANALISAMOS PROFUNDAMENTE
A SUSPENSÃO DOS CARROS.
OUVIMOS SISTEMATICAMENTE
A OPINIÃO DOS ORTOPEDISTAS.
COPIAMOS DESCARADAMENTE
A ESTRUTURA DOS PNEUS.

(E AÍ SÓ DEMOS UMA MEIA-SOLA.)

AMORTECIMENTO AJUSTÁVEL POR REGULAGEM DE PRESSÃO.

ADIDAS TUBULAR. O ÚNICO COM BOMBA DE PRESSÃO COM VISOR DIGITAL, QUE PERMITE AJUSTE DE AMORTECIMENTO NO SOLADO, DE ACORDO COM O PESO E A ALTURA DO ATLETA.

THE BRAND WITH THE THREE STRIPES

IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS
EA Sports
Esporte - 1 a 4 jogadores

Uma trilha sonora cairia bem. As partidas ficam muito monótonas só com rebatidas e aplausos

COMANDOS

A	Bola alta
B	Bola fraca e baixa
C	Bola baixa e forte

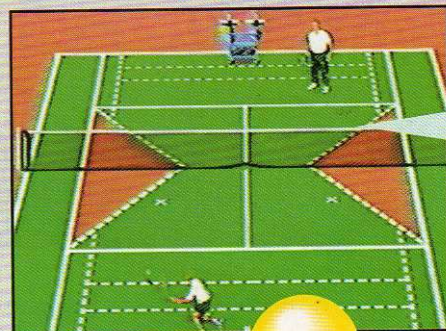
É uma boa dar bolas altas com o botão A. Dificulta a recepção do adversário

Você pode usar o adaptador Team Player para quatro jogadores e chamar a galera

Quando o barato é tênis, é fundamental manter-se atualizado. E quem está nessa, tem de dar uma olhada em IMG - International Tour Tennis, da EA Sports. O jogo tem estrutura simples, gráficos sem criatividade e som pobre. Mas a resposta aos comandos é boa, traz um ranking atualizado dos raqueteiros e uma inovação importante: vem com bateria pra você continuar as partidas.

MODOS DE JOGO

Você tem o Practice (para treinar), o Exhibition (sozinho ou com adversário) e o New Tournament (campeonato). Neste, você seleciona as duplas para as oitavas, quartas, semi-finais e finais e escolhe as cidades para as partidas. O New Tour é idêntico ao New Tornament, mas sem opção de escolha das cidades.

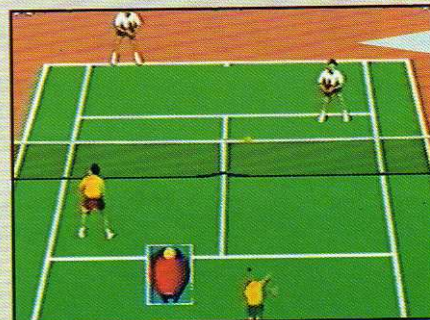
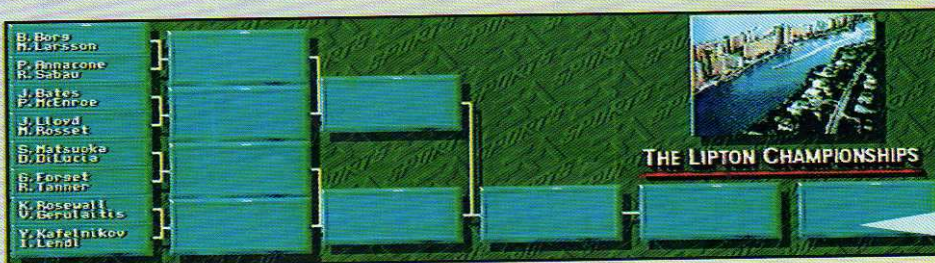
PRACTICE

Você deve rebater as bolas com maestria. Vic Braden, tenista que já teve seus tempos de glória, vai dar o recado

EXHIBITION

Antes da partida, se você apertar o botão B, o controle passa para automático e você só controla a raquete, o personagem vai de encontro à bola

Escolha sua dupla. A dupla adversária pode ser controlada pelo computador, ou um colega

NEW TOURNAMENT

Escolha a cidade onde vai rolar o campeonato

Ao sacar, aparece a raquete. Use o botão C para controlar a força do saque (vermelho vai aumentando). Verifique também se você prefere bola alta, média ou baixa de acordo com a posição dela na raquete.

Depois de formar as duplas você tem a grade feita. Olhe sa

AGENDA DO TORCEDOR-1995

TODOS OS DIAS DO ANO COM SEU TIME DE CORAÇÃO

Participe da maior jogada do ano com a Agenda do Torcedor. Diferente, original, informativa, um **VERDADEIRO TROFEU!**
A capa é a foto da própria camisa oficial do clube. No miolo, em todas as páginas, o escudo do time, nas cores oficiais. **QUE VISUAL!**
Além dos espaços para anotações de seus compromissos do dia-a-dia, as páginas trazem informações completas do time: a história, as conquistas, os artilheiros, a letra do hino e **MUITO MAIS!**
Você vai acompanhar a atuação de seu clube, durante 1995, nas páginas reservadas para anotações sobre os jogos nos campeonatos.
PEÇA JÁ A SUA, e não se esqueça de seus parentes e amigos. A Agenda do Torcedor é um ótimo presente para este fim de ano!

AGENDA DO TETRA

Você ainda não viu nada igual!
Tudo sobre as copas de 58, 62, 70 e 94: artilheiros, recordistas, confrontos, resultados dos jogos, escalações, e muitas outras informações sobre a nossa Seleção em 80 anos de glórias!

2 OPÇÕES DE PAGAMENTO!

À VISTA - Envie para **Caixa Postal 8.500 - RJ - CEP 20.212-970**, Cheque ou Vale Postal em nome de **BRUTH EDITORIAL**, junto com o cupom-resposta abaixo. No caso de Vale Postal, a agência de destino é **Rua Bela, código 522.481**. Se preferir, pode depositar em qualquer agência do **Banco Itaú - conta nº 18045-3 Ag. 0580 - Gamboa**. Favor enviar cópia do depósito.

SEDEX À COBRAR - Envie o cupom-resposta preenchido ou telefone para (021) 239-1320 e 239-0496. O pagamento deverá ser feito somente quando retirar seu pedido na agência do Correio mais próxima de sua casa.

PREÇOS

- À VISTA (CHEQUE/VALE POSTAL/ DEPÓSITO EM CONTA)..................R$ 19,
- SEDEX À COBRAR CAPITAIS/INTERIOR DOS SEGUINTES ESTADOS: DF, ES, MG, MS, PR, SC, SP, RJ......................................R$ 23,
- SEDEX À COBRAR DEMAIS CAPITAIS/INTERIOR..............................R$ 29,

GRÁTIS - NA COMPRA DE 2 OU MAIS AGENDAS, RECEBA UM BRINDE SURPRESA DE SEU TIME!

CUPOM-RESPOSTA

BRUTH EDITORIAL
CAIXA POSTAL 8.500 - RJ
CEP 20.212-970

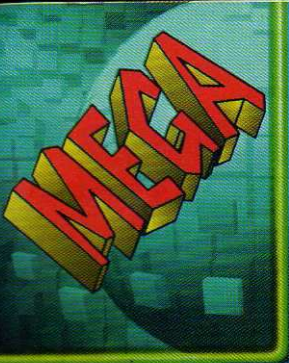
NOME: ____________________
END.: ____________________
BAIRRO: __________ CIDADE: __________
ESTADO: __________ CEP: __________

☐ Prefiro pagar à vista.
Estou enviando junto com este cupom:
☐ Cheque nº......................Bco...............
☐ Vale Postal
☐ Cópia do depósito
☐ Prefiro pagar quando receber no correio, pelo Sedex à cobrar.

Desejo receber a(s) seguinte(s) agenda(s):

☐ Botafogo	Qtas?......	☐ Cruzeiro	Qtas?......
☐ Flamengo	Qtas?......	☐ Atlét. MG	Qtas?......
☐ Fluminense	Qtas?......	☐ Internac.	Qtas?......
☐ Vasco	Qtas?......	☐ Grêmio	Qtas?......
☐ Corinthians	Qtas?......	☐ Bahia	Qtas?......
☐ Palmeiras	Qtas?......	☐ Vitória	Qtas?......
☐ São Paulo	Qtas?......	☐ CBF/Brasil	Qtas?......
☐ Santos	Qtas?......		

Desejo receber o BRINDE SURPRESA do seguinte time:

☐ Botafogo	☐ Cruzeiro
☐ Flamengo	☐ Atlét. MG
☐ Fluminense	☐ Internac.
☐ Vasco	☐ Grêmio
☐ Corinthians	☐ Bahia
☐ Palmeiras	☐ Vitória
☐ São Paulo	☐ CBF/Brasil
☐ Santos	

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
Sega

Luta - 1 ou 2 jogadores

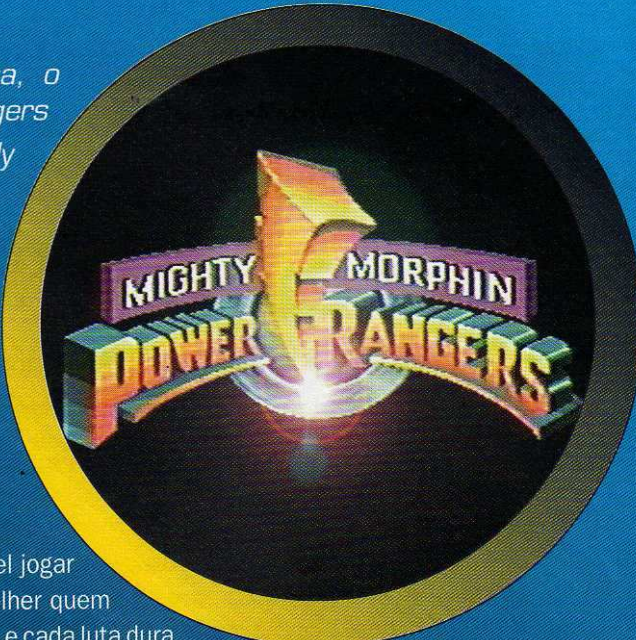
Pena que o seriado não seja transmitido por nenhuma emissora brasileira. Teríamos mais referências da história

★ Opa! O adversário disparou uma magia contra você? Tudo bem, aperte →+ A + B e ela volta pra ele

★ Olha que legal: Embaixo da sua barra de energia, há uma barra de Power Meter. Quanto mais você apanha, mais ela aumenta. Isso significa que seus golpes ficam mais fortes. É mole?

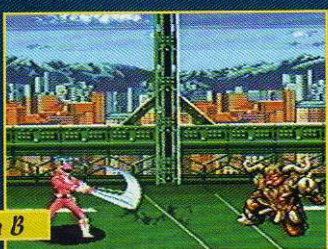
Conhecido seriado da televisão japonesa, o Power Rangers é um grupo de teenagers guerreiros. Jason, Zack, Kimberly, Trini e Billy têm ótimos golpes e magias quando lutam individualmente. Quando eles se juntam ao Dinozords – seu veículo especial – transformam-se no Megazord, um enorme robô com superpoderes. O game é interessante e rápido. Os gráficos estão legais apesar dos personagens não ocuparem nem metade da tela.

OPÇÕES

São dois tipos de jogos. Sozinho (no qual não é possível jogar com os chefes) e contra um amigo (cada um pode escolher quem quiser). Na primeira opção não dá para escolher o cenário e cada luta dura apenas um round. No mano-a-mano, além de escolher um dos seis cenários, cada luta é sempre na melhor de três.

MEGAZORD

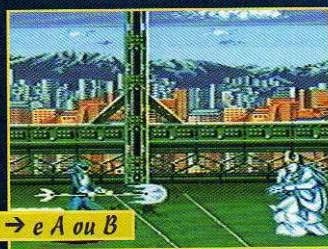
Mega Beam - ↓+↑+ A ou B
Shield Flash - ←,→ + A ou B
Inferno Blast - ↓,↘,→ + A ou B
Lighting Plasma - ↙,↓,↘,→,↗ + A ou B

RED RANGER

Heel Kick - →,↘,↓,↙,← + A ou B
Power Gun - ↓,↘,→ + A ou B
Power Sword - ↓,↑+ A ou B

BLACK RANGER

Spinning Axe - Aperte A ou B repetidamente
Power Gun - ↓,↘,→ + A ou B
Hurricane Tackle - ↓,↙,← + A ou B

BLUE RANGER

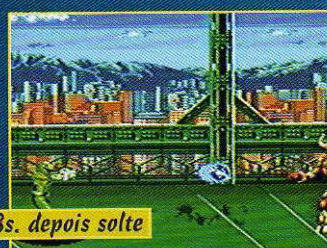
Thunder Lance - ↓2s. depois ↑ e A ou B
Power Gun - ↓,↘,→ + A ou B
Dino Lance - ← 2s. depois → e A ou B

PINK RANGER

Knee Whip - ↓2s. depois ↑ e A ou B
Power Gun - ↓,↘,→ + A ou B
Dino Arrow - ←2s. depois → e A ou B

YELLOW RANGER

Dagger Tackle - →,←,→ + A ou B
Power Gun - ↓,↘,→ + A ou B
Tiger Crasher - No ar, aperta↓+ A ou B

GREEN RANGER

Dragon Kick - ← 2s. depois → e A ou B
Power Gun - ↓,↘,→+A ou B
Thunder Dragon - Aperte A ou B repetidamente
Dragon Buster - Aperte B 3s. depois solte

OS CHEFES

DRAGONZORD

Heat Horn - ←2s. depois→ e A ou B
Blade Whip - ↓ 2s. depois ↑e A ou B
Dragon Missile - ↙ 2s. depois ↗ e A ou B
Dragon Dynamo - Aperte B 3s. depois solte

MINOTAUR

Tornado Charge - ←2s. depois → e A ou B
Fire Breath - →,↘,↓,↙,← + A ou B
Power Wall - ↓,↘,→ + A ou B
Jack Knife Tackle - ↓2s. depois ↑ e A ou B

MADAM WOE

Water Blast (No ar ou não) - ↓,↙,← + A ou B
Ice Breath - →,↘,↓,↙,← + A ou B
Hair Whip - ←2s. depois→ e A ou B

GOLDAR

Hurricane Sword - ↓,↘,→ + A ou B
Eye Beam - ↓,↙,← + A ou B
Gold Slash - →,↘,↓,↙,← + A ou B
Atomic Ball - Aperte B 3s. depois solte

CYCLOPSIS

Arm Thunder - ↓,↘,→ + A ou B
Lava Missile - ↘,↓,↙,← + A ou B
Lightining Rain - ↙,↓,↘,→,↗ + A ou B
Razing Flash - ← 2s. depois → e A ou B

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto
Ilustração de Capa: Sérgio Carreras

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **72,** dezembro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A ÚLTIMA AÇÃO GAMES DO ANO CHEGA ARREBENTANDO EM RITMO DE FESTA

SNES

THE LION KING

Conheça um dos games mais esperados do ano

MEGA

ZERO TOLERANCE

Bala pra tudo quanto é lado. Engula se for capaz

E UM SACO DE GAMES PARA QUASE TODOS OS SISTEMAS

GAME CHARADA

MAIS UM PRÊMIO MELHOR DO QUE PRESENTE DE PAPAI NOEL. PARTICIPE!

SUA COLEÇÃO DE ADESIVOS NÃO PODE PARAR

SSF2 TURBO

DHALSIM E.HONDA

ESTÃO CHEGANDO

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
INTERVIEW: Entrevistas
BIZZ: Rock e Pop
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

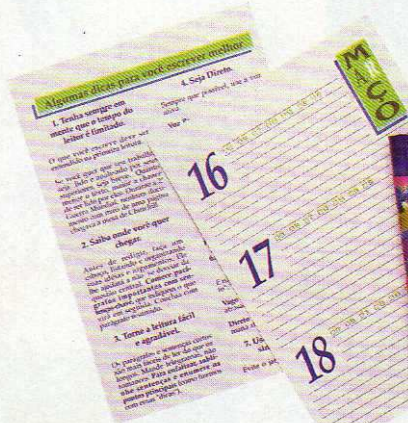
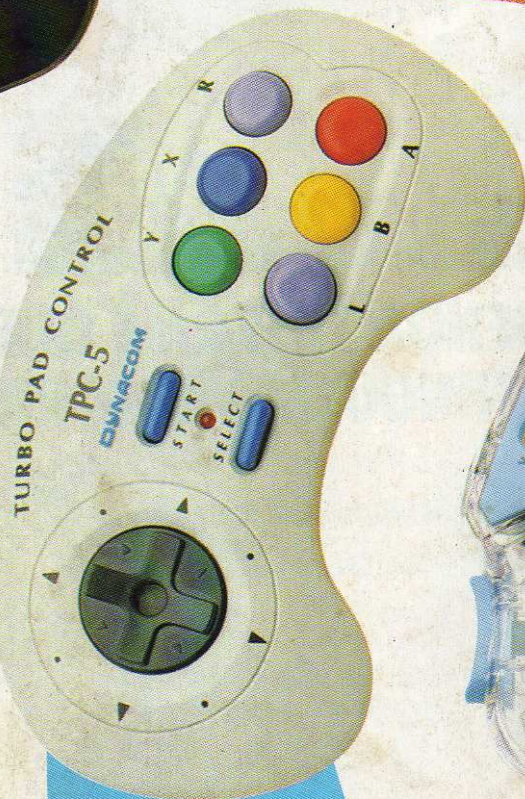
VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara,160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

TÁTICAS MORTAIS:

- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Automático*** *independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.*
- ***Slow Motion*** *- reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.*

ESCOLHA A SUA ARMA:

- *Dynavision e Handyvision - use TPC-1.*
- *Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.*
- *Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.*
- *Master System* e Atari* - use TPC-4.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.*

TÁTICAS MORTAIS:

- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Total*** *para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.*
- ***Slow Motion*** *- os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.*

ESCOLHA A SUA ARMA:

- *SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.*
- *Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.*

TÁTICAS MORTAIS:

- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Programável*** *para cada botão.*
- ***Auto-Fire*** *programável para cada botão - disparo contínuo.*
- ***Slow Motion*** *e* ***Super Slow Motion.***
- ***Visão de Raio-X*** *você vê tudo o que acontece por dentro.*

ESCOLHA A SUA ARMA:

- *SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.*

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!